RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Sumário

Introdução:

Por onde Começar?.....8
Qual é a História?.....10
Como Jogar? 12
Quem é você?.....15
O que te forma?.....18
Por último... 26

Regras Principais:

Os seus Atributos.....32
Os seus Conhecimentos.....38
O seu Corpo.....41
Os seus Testes.....48
O seu Papel.....53

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Testemunha:

Cartas do Buraco 98

Cenas de Jogo.....116

Glossário.....121

Ameaças.....124

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Boas vindas a Oblívio RPG

Um jogo de interpretação de papéis, onde você e seus amigos assumem as funções de exploradores, combatentes e sobreviventes em diferentes narrativas, mas sempre enfrentando um inimigo em comum: a Escuridão.

Desde médicos da Idade Média investigando uma cura para a Peste Negra, até astronautas descobrindo os terrores ocultos dentro de um buraco negro, muitas histórias podem ser contadas utilizando este sistema. O único limite é a sua imaginação.

Contudo, independente do cenário escolhido para ambientar seus jogos, a Escuridão é sempre um elemento presente. Ela deixou de ser apenas um estado de ausência de luz para se tornar algo material e faminto, capaz de apagar da história tudo o que encontra em seu caminho. Aqui, independente da temática, essa ameaça se chama Oblívio.

Um perigo constante que cresce a cada dia, sem um corpo físico que as personagens possam enfrentar e derrotar. O que importa aqui não é onde, mas como vocês vão enfrentar a Escuridão.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Por onde Começar?

Antes de começar a jogar **Oblívio RPG**, existem duas coisas importantes que você precisa saber. A primeira, e mais essencial, é que este jogo se torna muito mais divertido quando jogado em grupo. Embora existam regras para partidas solo — detalhadas na seção "Partida Solo" do capítulo "A Testemunha" —, recomendamos reunir um grupo de, no mínimo, três amigos além de você para tornar a experiência mais rica e memorável.

A segunda é sobre o princípio fundador deste jogo: a interpretação. Jogos de interpretação de papéis funcionam como conversas, onde uma parte apresenta uma questão e a outra responde, fazendo a narrativa avançar por meio dessa troca dinâmica entre os participantes.

Nisso, existem dois papéis principais: os Jogadores e a Testemunha. Enquanto os Jogadores movem a história e interpretam as Personas que vivem as aventuras no jogo, a Testemunha narra as reações do mundo às ações dessas Personas.

Se esta não é sua primeira vez jogando um sistema de RPG, você provavelmente já conhece o conceito de Mestre de Jogo, Guardião ou Narrador. Contudo, caso seja algo novo para você, essas são nomenclaturas utilizadas quando nos referimos a pessoa do grupo responsável por narrar a história, as escolhas a serem feitas pelas personagens e interpretar figuras que possam interagir com elas ao decorrer da partida. Em **Oblívio RPG**, essa função é chamada de Testemunha, pois sua principal responsabilidade é observar e registrar o desenrolar das escolhas dos Jogadores, garantindo que as histórias não sejam esquecidas. Afinal, todas elas precisam de alguém para testemunhá-las.

É fundamental que você e seu grupo conversem para decidir quem assumirá o papel de Testemunha. Certifiquem-se de que essa escolha seja feita de maneira consensual, para que a diversão de todos seja preservada.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

José (Testemunha)

Seguindo os rastros desajeitados deixados da janela da casa até a floresta, você encontra uma pequena abertura que desce para uma entrada cavernosa escura.

Arthur (Jogador)

Com a tocha em uma mão e minha espada em outra, eu me abaixo e entro na caverna.

José (Testemunha)

Mesmo com uma leve dificuldade para entrar naquele espaço apertado, você consegue se enfiar ali. O cheiro ácido do local chama sua atenção ao adentrar suas narinas e, enquanto você aproxima a luz para observar melhor a caverna, um par de olhos te aguarda. Nesse momento, uma rajada de vento apaga sua tocha.

Arthur (Jogador)

Eu já sabia que não devia ter entrado ali... Mas precisava mesmo apagar as luzes aqui da sala na hora de narrar?

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Qual é a História?

Como mencionado anteriormente, muitas histórias podem ser contadas dentro de **Oblívio RPG**. Isso se deve ao fato desse jogo ser o que chamamos de "sistema genérico", um conjunto de regras projetado para abrigar diferentes cenários e narrativas.

Um exemplo disso está nas habilidades das Personas: elas não possuem uma descrição estética, apenas mecânica. Ou seja, uma habilidade de cura pode ser realizada tanto por medicamentos em um cenário contemporâneo quanto por magias em um cenário de fantasia. Essa flexibilidade permite que o jogo se adapte à história que você deseja contar.

Para ajudar a moldar a descrição da sua Persona e suas ações, recomendamos que os Jogadores, em conjunto com a Testemunha, decidam como será a história que vão jogar. Aproveitem para se inspirar em temas que vocês gostam, como filmes, séries, livros, jogos ou outras mídias, adaptando suas premissas e usando referências para criar um cenário único para sua narrativa. Se precisarem de ajuda, aqui estão algumas sugestões:

1 - Futuro Distópico

O mundo já não é mais o mesmo. Seja nas fronteiras da galáxia ou em megacidades controladas por impérios corporativos, a tecnologia e as próprias pessoas evoluíram a um ponto em que alguém do nosso tempo não poderia reconhecê-las.

2 - Mundo Moderno

O mundo atual. Em qualquer lugar, com qualquer pessoa, todos precisam se unir para sobreviver à Escuridão.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

3 - Cenário Apocalíptico

O fim do mundo. Seja por um vírus mortal, uma guerra nuclear ou a revolução das máquinas, algo reduziu a civilização que conhecemos a ruínas.

4 - Cenário de Fantasia

Um mundo mágico. Embora possa lembrar o nosso, aqui criaturas míticas como fadas e dragões povoam a natureza, moldando profundamente a sociedade e seus habitantes.

5 - Passado Distante

O mundo antigo. Seja em um monastério na Idade das Trevas, nas Américas durante o período colonial ou nas trincheiras da Primeira Guerra Mundial, a Escuridão mudará para sempre o futuro da nossa realidade.

6 - Cenário "Punk"

Um mundo alternativo. Em algum momento da história, a civilização foi moldada por tecnologias envolvendo vapor, diesel, baterias ou outros elementos, criando uma realidade paralela à nossa.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Como Jogar?

Com o grupo definido e a história em mente, agora é hora de aprender a mecânica principal de **Oblívio RPG** (e de muitos outros jogos de interpretação de papéis): a rolagem de dados.

Quando somos crianças e brincamos de faz-de-conta, não há limites para o que podemos fazer. Ainda assim, às vezes criamos regras para estabelecer o que é permitido dentro da narrativa. Em **Oblívio RPG** também temos essas regras, e a principal forma de decidir se algo pode ou não acontecer é através dos dados.

Para determinar se algo pode acontecer ou não dentro do jogo, realizamos um "teste". Pegamos um dado, o rolamos e comparamos o resultado obtido com a tabela da Zona de Acerto: um guia com todos os resultados possíveis para a situação que desejamos testar. No capítulo "Os seus Testes" da seção "Regras Principais", você pode aprender mais sobre os diferentes tipos de teste deste sistema e como eles funcionam. Por enquanto, vamos focar apenas em entender como funciona a regra da Zona de Acerto.

A maioria das rolagens que você realizar será feita com um dado de 20 lados, ou 1D20 como vamos nos referir a partir de agora. Cada um dos resultados obtidos deve ser comparado com a tabela da Zona de Acerto, para determinar se foi possível realizar a ação. Os resultados podem variar de 1 até 20: 1 sendo uma Falha Extrema, algo que deu errado acima do esperado e ainda gerou consequências negativas para o grupo. Resultados de 2 a 12 ocasionam em Falhas Regulares, a ação simplesmente deu errado e não pôde ser concluída com êxito. Resultados de 13 a 19 ocasionam em Sucessos Regulares, a ação foi bem-sucedida sem problemas. E por fim, um resultado 20 ocasiona em Sucessos Extremos, a ação foi tão bem-sucedida que gerou um efeito benéfico ao grupo.Na página XX, você encontrará mais detalhes sobre as rolagens de teste, além de variações da tabela de Zona de Acerto que também estão inclusas na sua Ficha de Persona.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Zona de acerto D20			
	Reduzida	Normal	Aumentada
Falha Extrema	1	1	1
Falha Regular	2-9	2-12	2-15
Sucesso Regular	10-19	13-19	16-19
Sucesso Extremo	20	20	20

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

José (Testemunha)

Ao tentarem entrar na mansão abandonada, vocês notam que a porta está, surpreendentemente, trancada.

Arthur (Jogador)

Chegou a minha hora! Quero tentar usar algumas ferramentas que encontrei no caminho para abrir a fechadura.

José (Testemunha)

Beleza, rola um teste de Bandidagem aí!

Arthur (Jogador)

rolando os dados ...10! Foi quase.

José (Testemunha)

Utilizando os utensílios, você tenta abaixar os pinos da fechadura para que a porta se abra, mas, infelizmente um deles se parte na tentativa.

Juliana (Jogadora)

Deixa eu te mostrar como se faz. Testemunha, eu quero derrubar a porta!

José (Testemunha)

Bora lá, isso seria uma rolagem de Esforço

Juliana (Jogadora)

rola o dado ... 20! YES!!!

José (Testemunha)

Você toma a dianteira da situação, dando um passo pra trás e indo com tudo contra a porta. Pelo seu Sucesso Extremo, você não só escancarou a entrada por completo, como também deixou todos os cultistas que os esperavam surpreendidos por conta do susto!

Em Oblívio, também utilizamos alguns outros dados para calcular o dano de armas, efeitos de Habilidades e a probabilidade de algo acontecer. Contudo, caso você não os tenha em casa, não se preocupe, você pode pesquisar e utilizar aplicativos e sites gratuitos na internet.

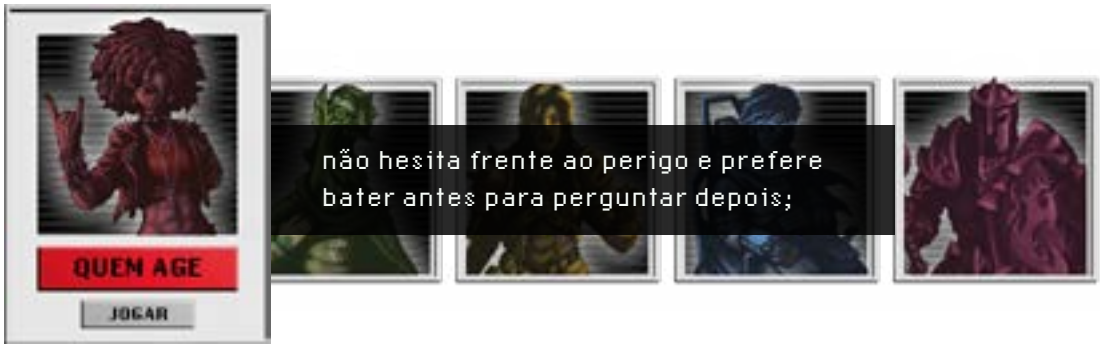
Toda Persona também possui uma série de habilidades e saberes que podem aumentar suas chances de sucesso. O que nos leva ao próximo ponto de **Oblívio RPG**: a criação da Persona.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

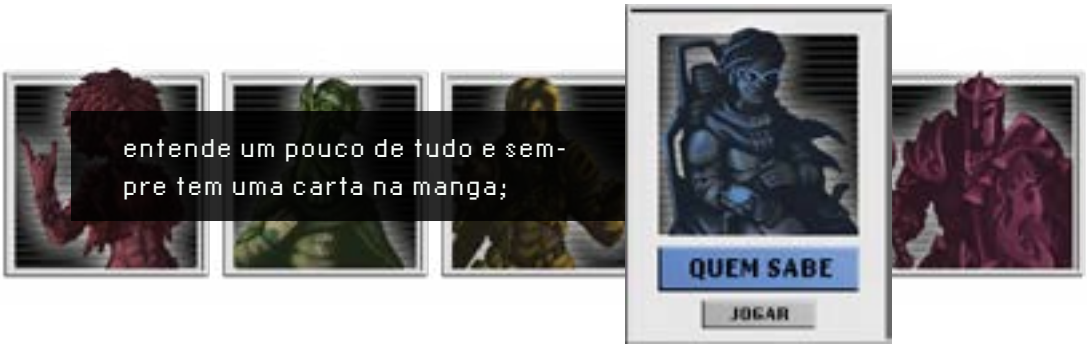
Quem é você?

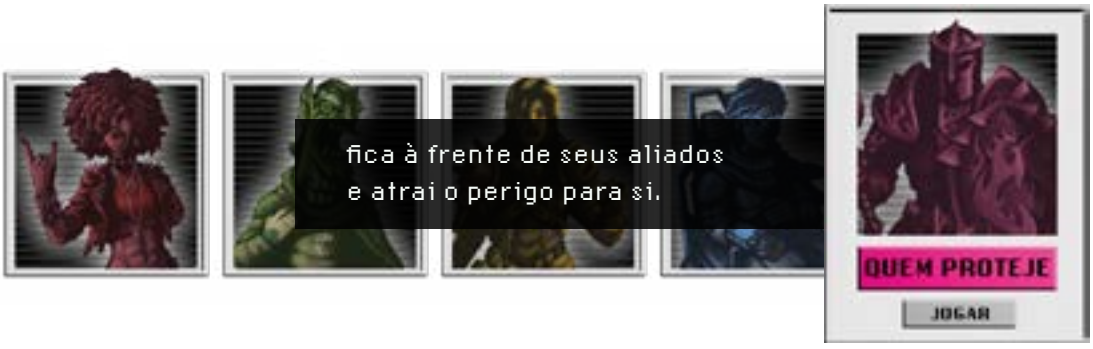
Um aspecto central dos jogos de interpretação de papéis — e que permanece igual em **Oblívio RPG** — é o fato de não haver uma única personagem principal na história. Todas as Personas dos Jogadores ocupam esse posto, tendo igual importância no desenrolar da narrativa. Para garantir que cada Jogador possa se destacar de forma única e contribuir para a história sem criar um protagonismo desequilibrado na mesa, utilizamos os Papéis de Persona.

Esses papéis são arquétipos que representam diferentes funções que uma pessoa pode desempenhar dentro de um grupo. Eles podem refletir a profissão que ocuparam na sociedade ou um traço marcante de sua personalidade. Ao todo, existem 5 Papéis de Persona disponíveis:



RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com





RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Toda Persona começa o jogo com a Habilidade Principal de seu Papel, que deve ser anotada na Ficha de Persona. Essas habilidades básicas são a marca registrada de cada uma, e o que as diferencia das demais. Como cada arquétipo apresenta características únicas, recomendamos que os Jogadores evitem repetir o mesmo Papel no grupo, para promover equilíbrio e diversidade. Contudo, essa repetição não é proibida — se os Jogadores acharem interessante, grupos compostos por um único Papel podem ser formados. Apesar de menos balanceados, eles podem trazer novos desafios e experiências à mesa. Conversem entre si para garantir que todos estejam satisfeitos com suas escolhas.

Encontre mais detalhes sobre os Papéis no capítulo “Papéis e Habilidades” da seção “Regras Principais”.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

O que te forma?

Enquanto os papéis demonstram como cada Persona pode contribuir para a história, também temos os Atributos para representar seus pontos fortes e fracos.

Assim como um de seus amigos pode levar mais jeito para esportes e atividades físicas, enquanto outra pessoa do grupo tem um talento natural para estudar diferentes matérias, sua Persona também terá áreas em que é melhor ou pior. Os Atributos funcionam como a fundação da sua Persona, sendo responsáveis por determinar características centrais que serão apresentadas nas próximas páginas. Ao todo, existem 5 Atributos Fixos, que definem aspectos físicos e mentais:

CARNE

representa a sua saúde, vigor e integridade física;

FORÇA

representa a sua potência muscular e capacidade de danificar;

FUGA

representa a sua agilidade e velocidade de reação;

DETERMINAÇÃO

representa a sua resiliência e inteligência emocional;

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

MENTE

representa a sua aptidão e resiliência intelectual;

Na sua Ficha de Persona, todos esses atributos começam em 0, e você possui 10 pontos para distribuir entre eles como quiser. Cada um pode ter um valor máximo de 10 e mínimo de 0. É importante realizar essa distribuição com calma e sob a supervisão da Testemunha, para garantir que suas escolhas não sejam precipitadas.

Embora possam sofrer mudanças no decorrer da partida, os Atributos Fixos não podem ser alterados depois que a Ficha da Persona for finalizada.

Arthur (Jogador)

Bom, eu vou ser Quem Age. Para isso, quero ser bem rápido e perspicaz. Distribuí meus atributos assim: Carne 0; Força 0; Fuga 6; Determinação 2 e Mente 2.

Juliana (Jogadora)

Já eu, vou ser Quem Protege. Pensei em repartir meus pontos dessa forma: Carne 4; Força 4; Fuga 0; Determinação 2 e Mente 0.

Ana (Jogadora)

Pois então, eu vou fazer Quem Sabe, porque alguém aqui do grupo precisa pensar, né? Foi assim que ficaram os meus: Carne 2; Força 0; Fuga 2; Determinação 2 e, por fim, Mente 4.

Contudo, enquanto os Atributos Fixos representam as fundações de cada Persona, ainda há outro grupo de características que determina detalhes mais específicos: os Atributos Mutáveis. Eles também são 5 ao todo.

FOLÊGO

representa a sua capacidade de recuperação durante momentos de ação;

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

DANO

representa a intensidade com que você machuca alguma coisa;

CORAGEM

representa até que ponto você consegue se manter firme;

PROTEÇÃO

representa o quão difícil é te acertar com um ataque;

VELOCIDADE

representa o quão rápido consegue se mover;

Esses são, assim como os Atributos Fixos, aspectos físicos e mentais das Personas, mas com uma volatilidade muito maior. O valor base de cada Atributo Mutável é derivado de dois Atributos Fixos específicos, e para calculá-lo basta somar os valores dos Atributos Fixos correspondentes, dividir por 2 e arredondar para baixo.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Juliana (Jogadora)

Deixa eu te explicar, Arthur: já que o Fôlego é derivado de Carne e Determinação, somando esses dois atributos, que respectivamente para mim são 4 e 2, eu fico com o resultado 6. Ou seja, dividindo, meu Fôlego é 3!

A principal diferença está no fato de que os Atributos Mutáveis têm seus valores alterados constantemente durante a partida, aumentando ou diminuindo através das habilidades ou equipamentos das Personas. O maior exemplo disso é a Coragem, que pode ter seus pontos gastos e até chegar a zero, em troca de obter sucessos em testes e outras vantagens em jogo. Naturalmente, o máximo que um Atributo Mutável pode alcançar continua sendo 10, mas isso pode ser modificado com habilidades ou equipamentos específicos. A Proteção, por exemplo, recebe bônus de armaduras, escudos e certas habilidades, que podem aumentar seu valor acima do limite de 10 pontos. Personas também podem receber Pontos de Coragem o suficiente para ultrapassar esse limite.

Encontre mais detalhes sobre os Atributos no capítulo “Os seus Atributos” da seção “Regras Principais”.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

O que você sabe?

Vamos fazer um pequeno exercício de imaginação. A sua Persona está fugindo de uma ameaça perigosa do Oblívio e a única coisa que a impede de escapar é uma pedra bloqueando o caminho. O primeiro instinto da maioria das pessoas pode ser tentar empurrar a pedra e realizar um teste de Força ou até mesmo Carne para tirá-la dali. Contudo, não é o caso nesse sistema.

Para representar diferentes práticas e talentos que a sua Persona tem dentro da partida, nós temos os Conhecimentos. Sempre que realizar alguma ação que não envolva diretamente atacar algo, a Testemunha pode pedir que você realize um teste de um dos conhecimentos abaixo:

Bandidagem

é usado para cometer delitos ou fazer o seu melhor para não te pegarem enquanto os comete;

Duelo

é usado para testar seus conhecimentos marciais e identificar brechas ou vantagens em um combate.

Emocional

é usado para testar as suas emoções e definir o quão bem você consegue lidar com elas;

Esforço

é usado para realizar ações físicas desgastantes, como manter o fôlego, empurrar algo pesado, resistir a venenos...;

Místico

é usado para saber de temas não-mundanos, como artes ritualísticas, religiosas, místicas...;

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Mundo

é usado para saber sobre o mundo natural, a terra, o que habita nela e como sobreviver;

Rastro

é usado para testar seus sentidos e a sua capacidade de perceber detalhes ocultos no ambiente;

Reflexos

é usado para testar a sua agilidade enquanto se esquiva ou acerta alguma coisa;

Saber

é usado para testar diferentes conhecimentos adquiridos através de estudo, educação ou conversas;

Social

é usado para influenciar emoções alheias e alterar a percepção que outras pessoas têm sobre você;

Agora, voltando ao nosso exercício, em vez de um teste de Força ou Carne, poderia ser realizado um teste de Esforço para empurrar a pedra, Saber para improvisar uma alavanca com um galho, ou até mesmo Duelo para identificar um ponto frágil que poderia parti-la em pedaços, e muitas outras alternativas. Mesmo que A Testemunha especifique um conhecimento para algum teste, não tenha medo de explorar a sua criatividade e sugerir outras alternativas para tentar realizar as ideias que tiver.

Ainda pensando nesse exercício, o que poderia acontecer caso a Persona em questão praticasse atividades físicas com uma certa frequência, e tivesse um físico acima da média? Nesse caso, poderíamos dizer que Esforço é um dos seus Conhecimentos Especializados. Esses são saberes especiais, aqueles que uma pessoa acaba praticando com uma certa re-

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

gularidade no dia a dia ou que possui um talento natural, e que lhe oferecem um benefício sempre que realizar Testes de Conhecimento. Cada Persona possui uma quantidade de Conhecimentos Especializados igual a 3 (especificados pelo seu Papel) somado à metade do seu atributo de Mente.

Ana (Jogadora)

Como sou Quem Sabe, vou adquirir especialidade nos conhecimentos Mundo, Místico e, obviamente, Saber! Além disso, meu atributo de Mente é 4, então ainda posso ter mais 2 conhecimentos especializados. Vou escolher Rastro, Reflexos, Emocional e Social!

Encontre mais detalhes sobre os Conhecimentos no capítulo “Os seus Conhecimentos” na seção “Regras Principais”.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

E depois?

Estamos chegando ao final dessa seção introdutória. Depois de pensar no Papel e Atributos da sua Persona, escolha quais itens deseja levar na sua missão, e qual é a Motivação que a faz seguir em frente.

A menos que a Testemunha especifique o contrário, não existe um conjunto inicial de equipamentos que toda Persona começa tendo. Você pode escolher qualquer item, desde que cumpra os requisitos básicos para usá-lo. Além disso, caso a Testemunha especifique, pode ser que o seu grupo comece a partida com habilidades além da principal do seu Papel. Nesse caso, escolha-as tendo como base a sua lista de Habilidades Únicas e a lista de Habilidades Gerais ao final do capítulo "O seu Papel" na seção "Regras Principais".

A Motivação também é bastante livre, servindo como um guia para a forma como cada Jogador decide interpretar a sua Persona dentro da partida. Também não há problemas em mais de uma Persona dividir a mesma Motivação, já que seus objetivos centrais ainda são definidos pelos Jogadores. Sempre que agir conforme a sua Motivação, a Testemunha pode recompensar o Jogador com Pontos de Coragem.

Encontre mais detalhes nos capítulos "O seu Equipamento" e "A sua Motivação" na seção "Regras Principais".

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Por último...

Devido ao teor sombrio de **Oblívio RPG** e das histórias que podem vir a ser contadas com esse sistema, é recomendado que a Testemunha realize uma conversa junto aos Jogadores antes da partida começar.

Esse é o momento ideal para apresentar a proposta do jogo, incluir detalhes das Personas na narrativa e revisar as regras com todos os participantes. Além de, principalmente, conversar sobre temas que não devem ser abordados em jogo, tópicos sensíveis para o grupo e se existe algum tipo de cena que deve ser evitada. Acima de um jogo de interpretação de papéis, este ainda é um jogo e seu objetivo principal é criar momentos divertidos para você e seus amigos. Por isso, garanta que todos possam aproveitar na mesma medida, sem se preocuparem.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Caso precisem de ajuda, aqui estão algumas perguntas para auxiliar nesse processo:

Quais os Limites do Nosso Jogo? Quais temas o grupo não quer explorar?

Como violência excessiva, abuso, tópicos traumáticos, ou outros elementos sensíveis. Use um formulário online ou pedaços de papel para todos poderem estar cientes dos limites, mas sem expor quem os definiu.

Como se sentem sobre o tom do jogo?

Vocês preferem um jogo mais leve e divertido, ou estão buscando uma experiência mais séria e intensa?

Há algum tópico a ser evitado ou abordado com cuidado?

Exemplos incluem temas religiosos, políticos, familiares ou qualquer outro assunto que possa gerar desconforto para algum Jogador.

Como indicar caso haja desconforto?

Existem diversas formas de apontar que um momento desconfortável possa ter ocorrido, alguns exemplos: pedir para dar uma pausa, fazer um sinal de X com os braços, escrever um emoji amarelo caso esteja próximo de um assunto sensível ou vermelho caso alguém tenha passado dos limites. O grupo pode até usar cartas de jogos para se comunicar. Se o Jogador preferir, pode comunicar diretamente à Testemunha, para que ela tome as devidas atitudes. Em momentos como esse, deve-se pausar o jogo e conversar sobre o ocorrido, para que situações assim não aconteçam de novo.

Como lidaremos com o desconforto durante a partida?

O que devemos fazer se algum Jogador se sentir desconfortável com alguma situação ou tema explorado durante o jogo? É importante deixar claro para os participantes que aquele jogo será sempre um local seguro para todos, até mesmo para apontar e conversar sobre algum desconforto que acabe acontecendo.

Como cada Jogador se sente com relação ao envolvimento emocional de suas personas?

O grupo está confortável com as escolhas de fundo e a construção emocional de suas personagens? Como vocês se sentem sobre a possibilidade de uma relação romântica com outras Personas (de Jogador e da Testemunha)?

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Com a introdução aos conceitos básicos de Oblívio RPG devidamente realizada, agora podemos abordar com mais detalhes as regras principais da Partida de Jogo – tanto para os Jogadores quanto para a Testemunha.

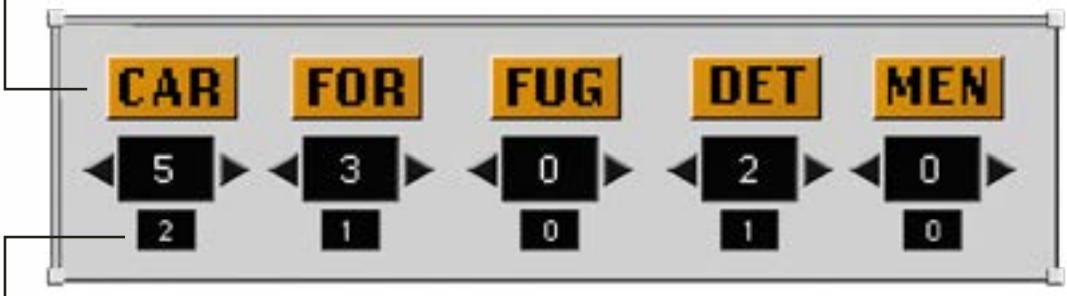
RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Os seus Atributos

...são divididos em dois tipos: Atributos Fixos e Atributos Mutáveis. Ambos representam aspectos físicos e mentais das Personas, mas com a diferença de que Atributos Fixos permanecem iguais ao decorrer da partida – salvo raras exceções – enquanto Atributos Mutáveis podem ser alterados durante o jogo.

Atributos Fixos

Todas as Personas possuem 5 Atributos Fixos, que são Carne, Força, Fuga, Mente e Determinação. Ao criar a sua Ficha de Persona, cada atributo começa com um valor inicial de zero, e você recebe 10 pontos para distribuir entre eles como quiser. O valor máximo que um desses atributos pode chegar é 10 e o mínimo é 0. A distribuição dos pontos fica a critério dos Jogadores, mas este é um exemplo de como ela pode ser realizada:



Além do valor central, determinados momentos durante a Partida de Jogo podem fazer com que você utilize metade do valor de um Atributo Fixo. Para determinar isso, divida o valor do atributo especificado pela metade e arredonde para baixo, caso haja necessidade. Seguindo o exemplo anterior, estas seriam as metades de cada atributo:

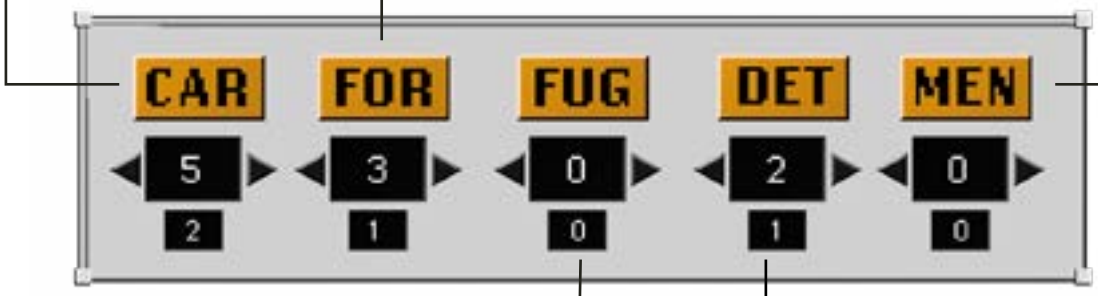
Atributo fixo	Metade do atributo	Atributo fixo	Metade do atributo
0 ou 1	0	6 ou 7	3
2 ou 3	1	8 ou 9	4
4 ou 5	2	10	5

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Carne
representa a saúde do seu corpo. Personas com bastante Carne podem ter disposição física, resistência ou vigor acima da média. Ela é mais usada por Quem Protege e Quem Resolve.

Mente
representa as suas capacidades mentais. Personas com bastante Mente costumam ser mais atentas aos detalhes, lembrar melhor das coisas ou analisar informações mais precisamente. Ela é mais usada por Quem Cuida e Quem Sabe.

Força
representa a potência de seus músculos. Personas com bastante Força podem ter corpos, integridade física ou músculos acima da média. Ela é mais usada por Quem Age.



Fuga
representa a sua agilidade. Personas com bastante Fuga podem ser esguias, ter reflexos apurados ou flexibilidade acima da média. Ela é mais usada por Quem Age e Quem Protege.

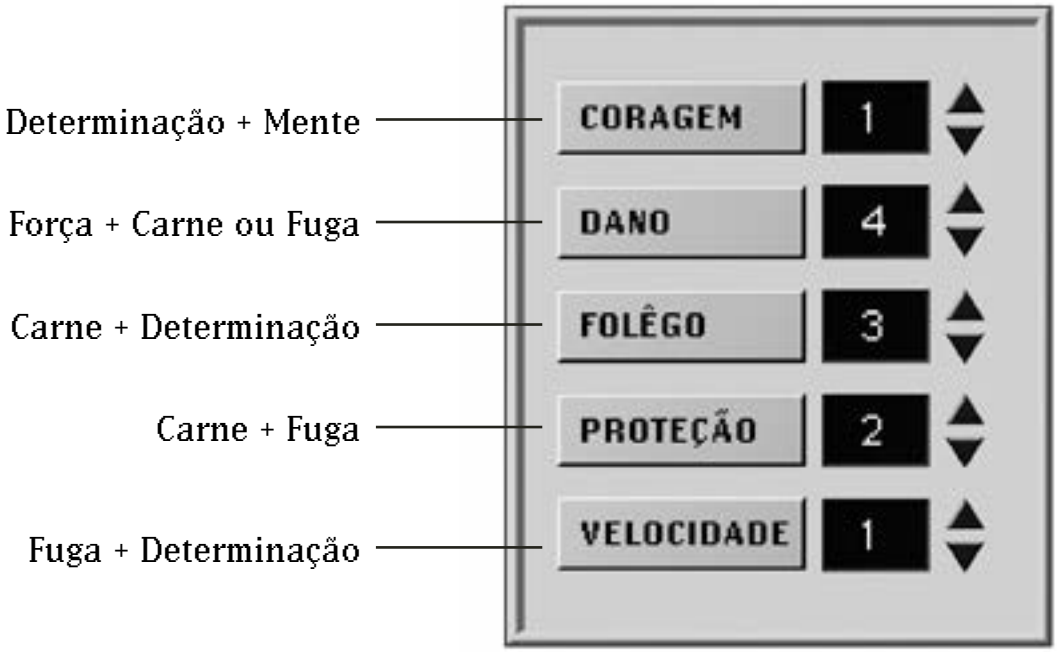
Determinação
representa o seu manejo de emoções. Personas com bastante Determinação costumam lidar melhor com seus sentimentos, ser habilidosas com palavras ou ter uma força de vontade acima da média. Ela é mais usada por Quem Cuida, Quem Resolve e Quem Sabe.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Atributos Mutáveis

Diferente dos Atributos Fixos, os Mutáveis não são limitados pelos valores que começaram no jogo. Pode ser que uma Persona comece a partida com 2 de Proteção, mas conforme encontrar um Escudo Leve e uma Vestimenta Média, a sua Proteção aumente para 4. Da mesma forma, uma Persona que tenha 3 pontos de Coragem no início pode acabar chegando a 8, conforme realiza Ações Corajosas ou utiliza Estimulantes, ou até mesmo 0 se passar por muitas situações estressantes.

Da mesma forma que os Atributos Fixos, todas as Personas possuem 5 Atributos Mutáveis, que são Fôlego, Dano, Coragem, Proteção e Velocidade. Eles são o resultado da união de diferentes aspectos da sua Persona, como a sua Carne e Determinação se juntando para gerar o Fôlego - sua capacidade de recuperação em momentos conturbados. Dessa forma, para calcular o valor base de cada Atributo Mutável, some os Atributos Fixos paternos e divida o resultado pela metade, arredondando para baixo caso necessário. Baseado no exemplo da seção anterior, estes seriam os valores dos Atributos Mutáveis:



RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

José (Testemunha)

Saindo dessa Cena de Descanso, vocês todos recuperam 5 + o seu valor de **Fôlego** em Estresse...

Juliana (Jogadora)

Ufa! Tava só o pó... Ainda bem que tenho 2 de Fôlego! Espero que essa próxima sala não tenha combate.

José (Testemunha)

Ao adentrar a sala abandonada da torre, a porta se fecha logo atrás de vocês, revelando uma temível Carcaça esperando por carne nova. Estamos em uma Cena de Combate e a Ordem de Ação é a seguinte: Arthur - Carcaça - Ana - Juliana.

Arthur (Jogador)

Yes!!! Sabia que ter uma boa Velocidade (4) me ajudaria nesse momento, agora é hora de agir. José, eu quero atacar a Carcaça, vou arriscar os meus braços e torso... *rola os dados* 2 falhas e 1 sucesso!

José (Testemunha)

Infelizmente, seus sucessos não foram o suficiente para derrubar toda a Proteção da Carcaça, que é 2. Você deixou ela só com 1 de Proteção sobrando...

Arthur (Jogador)

1, é? Então eu quero utilizar um ponto de Coragem para transformar o meu fracasso em um sucesso!

▶ Fôlego

representa a sua adrenalina. Personas com bastante Fôlego possuem uma vida útil maior, demorando mais tempo para ficarem cansadas. Fôlego também determina a quantidade de Pontos de Estresse recuperados durante Cenas de Descanso, gastando pontos de Coragem ou utilizando outras habilidades.

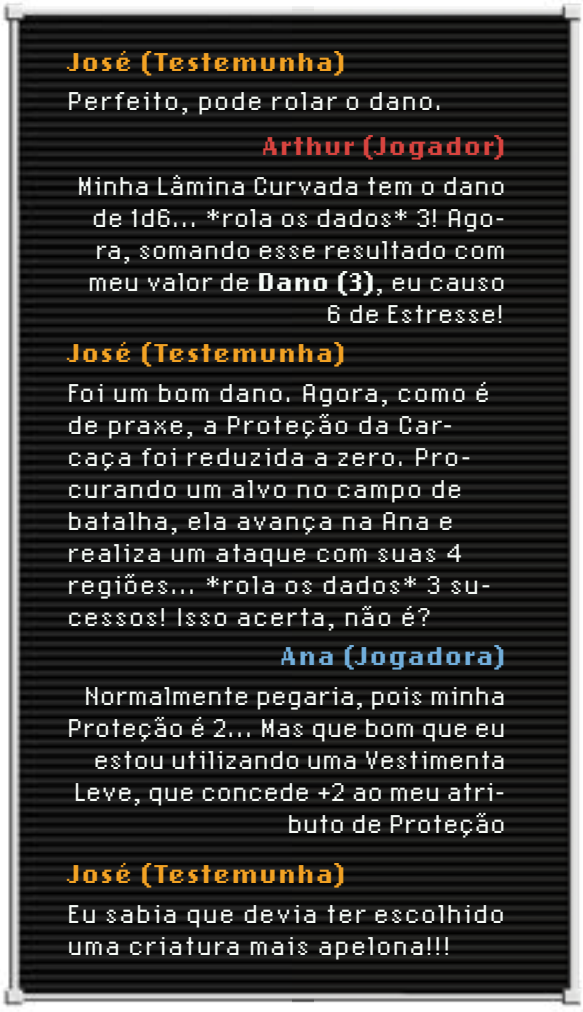
▶ Velocidade

representa a sua mobilidade. Personas com bastante Velocidade conseguem percorrer uma grande distância em um curto espaço de tempo, ou agir mais rápido do que outros ao seu redor. Velocidade determina o número de espaços percorridos durante o seu turno, assim como a Ordem de Ação (conferir a seção “Cenas de Combate” no capítulo “A Testemunha”) das Personas.

▶ Proteção

representa a dificuldade para te acertar. Personas com bastante Proteção podem ter várias camadas que absorvam o impacto de ataques, ou uma agilidade acima da média que dificulte a mira de adversários. Proteção determina a quantidade de sucessos necessários para te acertar com Testes de Combate, ou o valor somado aos bônus de equipamentos.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com


José (Testemunha)
Perfeito, pode rolar o dano.
Arthur (Jogador)
Minha Lâmina Curvada tem o dano de 1d6... *rola os dados* 3! Agora, somando esse resultado com meu valor de Dano (3), eu causo 6 de Estresse!
José (Testemunha)
Foi um bom dano. Agora, como é de praxe, a Proteção da Carcaça foi reduzida a zero. Procurando um alvo no campo de batalha, ela avança na Ana e realiza um ataque com suas 4 regiões... *rola os dados* 3 sucessos! Isso acerta, não é?
Ana (Jogadora)
Normalmente pegaria, pois minha Proteção é 2... Mas que bom que eu estou utilizando uma Vestimenta Leve, que concede +2 ao meu atributo de Proteção
José (Testemunha)
Eu sabia que devia ter escolhido uma criatura mais apelona!!!

▶ Coragem

representa a sua força de vontade. Personas com bastante Coragem conseguem se manter firmes perante situações que ponham à prova seus instintos de sobrevivência. Coragem pode ser gasta para alterar os resultados das suas rolagens e seus Atributos Mutáveis, aumentando as suas chances de vitória. Ela pode ser ganha ao realizar Ações Corajosas (conferir a seção "As suas Ações" neste capítulo), seguindo a sua Motivação e com certos itens - como Estimulante.

▶ Dano

representa a intensidade dos seus ataques. Personas com bastante Dano possuem um grande poder ofensivo, acabando facilmente com tudo em seus caminhos. Dano determina a quantidade de Pontos de Estresse causados pelos seus ataques desarmados, ou o bônus somado às rolagens dos seus ataques armados.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Usos de coragem

AÇÕES	CUSTO EM CORAGEM
Aumentar Atributo Mutável: Some novamente o valor de um Atributo Mutável até o final do seu turno, ou da próxima ação que realizar.	1 por cada uso
Aumentar Extremo: Após obter um Sucesso Extremo em algum teste, pode gastar 1 ponto de Coragem para obter um sucesso adicional na rolagem.	1 por Sucesso Extremo
Comprar Sucessos: Após obter uma Falha em um teste, pode gastar uma quantidade de pontos de Coragem igual ao nível dela para obter um sucesso na rolagem.	1 por Falha Regular **ou** 2 por Falha Extrema
Recuperar Estresse: Para cada ponto de Coragem gasto, a Persona pode recuperar uma quantidade de pontos de Estresse do seu corpo igual ao seu atributo de Fôlego.	1 por cada uso
Reduzir Extremo: Para cada ponto de Coragem gasto, o Jogador reduz o valor mínimo necessário para obter um Sucesso Extremo na rolagem do próximo teste que realizar.	1 por Valor Reduzido

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Os seus Conhecimentos

...definem aquilo que você faz de melhor. Conforme a Testemunha apresenta situações durante a partida, diferentes campos do saber podem ser colocados à prova para superar as dificuldades e obter êxito no que você estiver tentando realizar. Esses campos são chamados de Conhecimentos e representam diferentes competências que uma pessoa pode ter com base na sua criação. Ao todo existem 10 Conhecimentos: Esforço, Saber, Místico, Mundo, Rastro, Social, Emocional, Bandidagem, Reflexos e Duelo.

☐ Bandidagem

pode ser usado quando se comete um delito. Seja roubar algo de outra pessoa, se esgueirar de guardas ou invadir um local.

☐ Duelo

pode ser usado quando a sua estratégia é colocada à prova. Seja analisando a formação dos inimigos, buscando brechas na defesa de um alvo ou procurando um ponto vantajoso para realizar um ataque.

☐ Emocional

pode ser usado quando o seu autocontrole é colocado à prova. Seja contendo a sua raiva, deixando suas lágrimas rolarem ou mantendo a calma perante algo assustador.

☐ Esforço

pode ser usado quando o seu físico é colocado à prova. Seja realizando ações cansativas, resistindo a algo nocivo ou levando seu corpo ao limite máximo.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Místico

pode ser usado quando diante de algo sobrenatural. Seja analisando um fenômeno misterioso, estudando runas arcanas ou interagindo com seres de outra realidade.

Mundo

pode ser usado quando em contato com a natureza. Seja domando animais selvagens, localizando os pontos cardeais ou discernindo plantas venenosas.

Rastro

pode ser usado quando a sua percepção é colocada à prova. Seja encontrando um livro na biblioteca, lendo os lábios de pessoas ou farejando a cozinha de uma casa.

Reflexos

pode ser usado quando o seu corpo é testado. Seja se esquivando de algo que venha na sua direção, tentando acertar um alvo em movimento ou mantendo seu equilíbrio.

Saber

pode ser usado quando a sua memória é colocada à prova. Seja lembrando de algo que aprendeu durante seus estudos, praticando o seu hobby favorito ou conversando numa mesa de bar.

Social

pode ser usado quando em situações sociais. Seja convencendo pessoas de algo, mentindo para alguém ou tentando acalmar emoções alheias.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Sempre que realizar alguma tarefa baseada em um desses Conhecimentos, você estará realizando um Teste de Conhecimento. Pode ser desde algo simples, como se lembrar de uma informação em um livro, até algo complicado, como encontrar um ponto fraco em uma muralha para derrubá-la. Geralmente fica a critério da Testemunha determinar qual Conhecimento será testado, mas os Jogadores também podem sugerir outras alternativas caso encontrem uma boa justificativa para tal.

José (Testemunha)

Se você quer alcançar o Trombadinha que roubou suas coisas, eu diria para realizar um teste de Esforço!

Arthur (Jogador)

Nesse caso, eu poderia utilizar meu Rastro para tentar localizar algum atalho no caminho e chegar nele?

José (Testemunha)

Boa ideia! Sendo assim, pode fazer o teste com Rastro, então!

Além disso, todas as Personas possuem uma quantidade de Conhecimentos Especializados igual a 3 (especificados pelo seu Papel de Persona) + metade do seu atributo de Mente. Esses sãos os conhecimentos que aquela pessoa adquiriu uma maior maestria ao longo de sua vida, ou que simplesmente nasceu tendo um talento natural para realizá-los. São os seus hobbies, habilidades favoritas ou outras atividades que você tenha um desempenho acima da média. Sempre que realizar testes de conhecimentos que possua uma especialidade, a Persona pode adicionar +3 ao resultado da rolagem.

Encontre mais detalhes sobre os Testes de Conhecimento no capítulo “Os seus Testes”, desta seção do livro.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

O seu Corpo

...é a principal arma para enfrentar o Oblívio. Não importa seu tamanho, formato ou quantas regiões tenha, mas sim como você escolhe arriscá-las para superar as dificuldades. Quanto mais regiões forem arriscadas, maiores serão as suas chances de sucesso. Contudo, ao mesmo tempo, as chances de se cansar e não conseguir mais seguir em frente também vão aumentar. Isso acontece por causa do Estresse, o cansaço que o seu corpo acumula com certas falhas em testes, ferimentos ou outros efeitos específicos.

Enquanto outros jogos e sistemas de RPG fazem com que as personagens reduzam a sua vida a cada dano recebido, em **Oblívio RPG** fazemos o contrário: todas as Personas começam sem nenhum Estresse e vão acumulando pontos ao decorrer da partida até alcançarem o limite máximo de seus corpos, e não conseguirem mais agir. Esse máximo é definido pela soma do seu Atributo de Carne e um valor determinado pelo seu Papel de Persona, como descrito no capítulo “O seu Papel” desta seção do livro.

Ao preencher a sua ficha, é necessário dividir o seu limite máximo de Estresse entre as suas 5 regiões de corpo, com cada uma tendo um limite mínimo de 1 Ponto de Estresse. Caso uma região alcance o seu limite ela fica esgotada e não pode mais ser arriscada em combate por conta da Fadiga. Isso não quer dizer necessariamente que a região foi inutilizada para sempre ou até arrancada do corpo (embora existam regras para tal), apenas que está cansada demais para realizar grandes esforços.

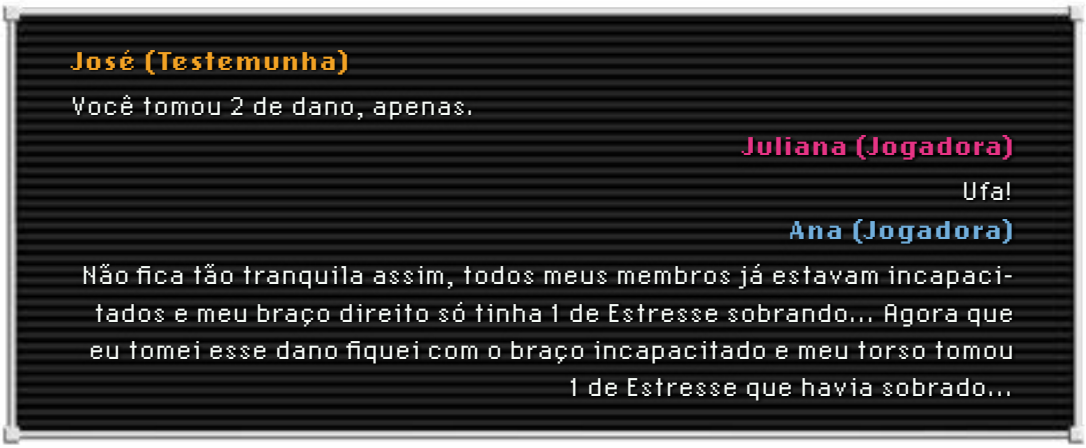
Ana (Jogadora)
Meu Limite de Estresse definido pelo meu papel é 10 + meu valor de Carne, que é 2...

José (Testemunha)
Então você tem 12 Pontos de Estresse para distribuir entre as partes do seu corpo, da forma que quiser.

Ana (Jogadora)
Desse modo, eu ficarei com 2 pontos em cada perna, 2 em cada braço e 4 no torso!

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Quando todas as regiões alcançarem o máximo de Estresse possível, a Persona desmaia pelo Estresse excessivo e fica Fora de Ação: um estado inconsciente que pode ser obtido 3 vezes durante uma Missão de Jogo, até uma Persona morrer definitivamente. Contudo, é possível que isso aconteça mais cedo caso o Torso alcance seu limite máximo de Estresse. Por representar seu coração e cérebro, esta é a região mais importante do seu corpo, e que conecta todas as demais. O que faz com que o excesso de qualquer dano que supere o limite de uma região do corpo seja transferido diretamente ao Torso. Por isso, recomendamos que esta região tenha um limite de Estresse um pouco maior do que as demais.


José (Testemunha)
Você tomou 2 de dano, apenas.
Juliana (Jogadora)
Ufa!
Ana (Jogadora)
Não fica tão tranquila assim, todos meus membros já estavam incapacitados e meu braço direito só tinha 1 de Estresse sobrando... Agora que eu tomei esse dano fiquei com o braço incapacitado e meu torso tomou 1 de Estresse que havia sobrado...

A seguir em “Jogando com Menos Regiões”, também é possível encontrar regras opcionais para a criação de Personas com menos do que cinco regiões de corpo, ou para adaptar Personas que perderam alguma região ao decorrer da partida.

Jogando com Menos Regiões

Para casos em que os Jogadores desejem interpretar Personas com menos do que 5 Regiões de Corpo, ou alterar a ficha de alguma Persona que tenha perdido regiões durante a partida, esta seção oferece algumas alternativas. Antes de continuar, porém, é importante ressaltar que as regras a seguir não foram desenvolvidas com o intuito de banalizar a mutilação das Personas ou a situação de pessoas em condições similares - muito menos concordamos com aqueles que façam o mesmo. Estas regras são completamente opcionais e servem para representar mecanicamente algumas das dificuldades que pessoas nessa situação poderiam enfrentar dentro das

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

histórias de **Oblívio RPG**. Jogadores que optarem por utilizá-las devem estar cientes de que suas Personas podem enfrentar mais dificuldades do que antes, e sem receberem recompensas adicionais pela escolha desse caminho. Converse com a Testemunha e, se desejar seguir em frente, faça isso com respeito e cuidado.

Com isso em mente, quando criar uma Persona ou sofrer uma alteração no seu número total de Regiões de Corpo, Jogadores podem escolher dentre 3 opções: Usar Próteses, Aprimorar o Corpo ou Ir Além. Contudo, a única região que não pode faltar em uma Persona é o Torso, por representar seu cérebro e coração.

Usar Próteses permite que você mantenha regiões para arriscar em Testes de Combate. Elas podem possuir a aparência que quiser e representar qualquer uma das suas Regiões de Corpo com exceção do Torso, que não pode ser perdido sem que a Persona morra no processo. Cada Prótese pode receber um máximo de 5 Pontos de Estresse, que só podem ser recuperados através de Kit de Reparos ou habilidades como "Ajudar os Necessitados", de Quem Cuida. Além disso, após desferir uma quantidade de Falhas Extremas em ataques superior à metade do seu atributo de Carne, a prótese é destruída e a região que era representada por ela não pode mais ser arriscada em combate. O limite máximo de Estresse daquela região é então redistribuído entre as demais. Não é possível recuperar Estresse de Próteses com pontos de Coragem.

Arthur (Jogador)

Vou arriscar minha prótese mais uma vez... Mas se eu tirar uma Falha Extrema, vou perder ela...

José (Testemunha)

É vivendo (e arriscando morrer) que se aprende!

Arthur (Jogador)

3. No dado... foi 3.

José (Testemunha)

E nesse momento, acreditando estar de frente a uma criatura inteiramente feita de carne, o Carniçal avança para cima de você e arranca fora a sua perna! Nem Kit de Reparos te salva agora...

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Aprimorar o corpo permite que você adicione 1 ponto ao seu limite máximo de Estresse e adquira 1 ponto de Coragem para cada região que lhe faltar.

Ana (Jogadora)

Minha personagem não possuirá dois braços. Por conta dessa decisão, posso aumentar minha Coragem e meu limite de Estresse.

Juliana (Jogadora)

E como vai ficar isso tudo?

Ana (Jogadora)

O limite de Estresse inicial do meu papel é 10 mais a minha Carne, que é 2, totalizando 12. Mas agora somado às regiões que me faltam, fica 14 no total! Enquanto a minha Coragem, que era 3, agora passa a ser 5!

Ir Além permite que você supere os seus limites e force seu corpo mais do que as outras pessoas conseguiriam. Você recebe a habilidade especial Sobrecarga, que lhe permite arriscar múltiplas vezes uma única região em Testes de Combate.

Sobrecarga (Efeito Passivo)

Quando realizar testes de Combate, em vez de precisar escolher regiões diferentes para arriscar, pode arriscar regiões do corpo múltiplas vezes, até um máximo de 5 rolagens por um ataque. Sendo assim, um Teste de Combate poderia ser realizado com 2 regiões arriscadas, por exemplo o braço e perna esquerdos, com o braço sendo arriscado 3 vezes e a perna 2 vezes.

José (Testemunha)

Quantas regiões do corpo você quer arriscar nesse ataque?

Juliana (Jogadora)

Só Deus e a Testemunha sabem o quanto eu odeio Carniçais... Vou usar Sobrecarga para arriscar o meu braço direito 3 vezes, além do meu torso e perna direita...

José (Testemunha)

Nossa... Você quer conversar, Juliana?

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Ficando Fora de Ação

Sempre que todas as suas Regiões de Corpo chegarem ao limite máximo de Estresse, ou quando o seu Torso alcançar o seu limite, a Persona fica Fora de Ação. Isso representa um desmaio ou outro estado em que não tenha mais consciência nem consiga agir, já que seu cérebro e coração acumularam fadiga demais. Durante uma partida, uma Persona pode ficar Fora de Ação ao todo três vezes diferentes por Missão. Sempre que isso acontecer, os efeitos a seguir são aplicados e a Persona adquire um Fardo - efeitos negativos persistentes que não podem ser removidos pela Persona e passam a acompanhá-la até o final do jogo.

Na primeira Vez que ficar Fora de Ação, a Persona adquire as mazelas No Chão e Sem Reação, se livrando delas no final da próxima rodada de combate ou minuto. Ao retornar, também recupera metade do seu limite máximo de Estresse. Role na tabela de Fardos.

Na Segunda Vez que ficar Fora de Ação, a Persona adquire novamente as mazelas No Chão e Sem Reação, se livrando delas no início da próxima Cena de Jogo. Ao retornar, também recupera uma quantidade de Estresse do seu limite máximo igual ao valor de Fôlego (ou 1, o que for maior). Role na tabela de Fardos.

Na Terceira Vez que ficar Fora de Ação, a Persona morre.

Fardos

Conforme enfrentar as ameaças do Oblívio e chegar mais perto do seu fim, a morte estende suas garras e deixa uma marca profunda nas suas vítimas. A cada vez que ficar Fora de Ação, os Jogadores devem rolar na Tabela de Fardos para determinar um efeito negativo que passa a acompanhá-los pelo decorrer da partida. Diferente das mazelas, Fardos não podem ser tratados por meios convencionais, como a habilidade “Bálsamo” de Quem Cuida, Kit de Primeiros Socorros ou Cenas de Descanso - apenas se os mesmos informarem como fazê-lo. Caso uma Persona obtenha um Fardo que não possa ser acumulado, como Cegueira, duas vezes seguidas pela Tabela de Fardos, ela deve rolar novamente até obter uma opção válida.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Tabela de fardos

RESULTADO 1D6	FARDO
1 - Guilhotina	A Persona perde um dos seus braços ou pernas. Role 1D4 para definir qual região é perdida (1 - Braço Esquerdo, 2 - Braço Direito, 3 - Perna Esquerda, 4 - Perna Direita). Caso não tenha todas as regiões, role o dado até o resultado ser de uma daquelas que possuir.
2 - Deterioração	A Persona tem um de seus Atributos Fixos permanentemente reduzido em 1D4 pontos (mínimo de 0), fazendo com que seu limite máximo agora apenas possa ser 9 pontos naquele atributo. Role 1D6 para determinar qual atributo é reduzido (1 - Carne, 2 - Força, 3 - Fuga, 4 - Mente, 5 - Determinação, 6 - Role novamente).
3 - Covardia	A Persona perde o dobro de pontos de Coragem sempre que falhar em algum teste ou for alvo de habilidades que subtraiam seus pontos de Coragem. Testes de Emocional para evitar sustos também são realizados com a dificuldade aumentada.
4 - Mal das Pernas	A Persona tem seu limite máximo de Estresse reduzido em 1 ponto.
5 - Fragilidade	Ataques bem sucedidos causam um dado adicional de dano na Persona.
6 - Ataque Cardíaco	Realize um teste de Esforço. Se falhar, a Persona morre imediatamente.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Recuperando Estresse

Conforme acumular Estresse durante a partida, as Personas possuem 3 formas de se recuperar: comendo Rações, descansando ou usando Habilidades.

Comer Rações permite que uma Persona recupere 5 Pontos de Estresse acumulados de qualquer região do corpo. Para isso, é necessário ter uma Ração em seu inventário e gastar uma Ação Regular para comê-la. É possível dividir essa cura entre regiões diferentes.

Descansar permite que uma Persona recupere 5 Pontos de Estresse mais o seu valor de Fôlego acumulados de qualquer Região do Corpo. Para isso é necessário ter em seu inventário pelo menos uma Fogueira e gastar uma Ação Completa para iniciar uma Cena de Descanso. Após isso, a Fogueira é consumida e não pode ser usada novamente.

Gastando Coragem como descrito no capítulo "Os seus Atributos", é possível gastar pontos de Coragem para recuperar uma quantidade de Estresse igual ao atributo de Fôlego da Persona. Para cada ponto gasto dessa forma, o valor recuperado é aumentado igualmente.

Usar Habilidades permite que uma Persona recupere quantidades variáveis de Estresse de qualquer região do corpo. Quem Cuida, por exemplo, poderia recuperar, com a sua Habilidade Principal "Ajudar os Necessitados", 4 Pontos de Estresse de uma Persona com uma Ação Extra, caso tenha 8 pontos em seu Atributo de Mente.

Contudo, recuperar muito Estresse de uma só vez também não é recomendado, já que uma Persona pode acabar com a mazela Carne Fraca,

como descrito no capítulo "As Mazelas" desta seção do livro.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Os seus Testes

...são divididos em dois tipos: Testes de Conhecimento e Testes de Combate. Além de possuírem uma diferença de propósito, com Testes de Conhecimento sendo usados para ações gerais e Testes de Combate apenas para ataques, os Jogadores também vão rolar uma quantidade diferente de dados para cada tipo de teste.

Testes de Conhecimento

Testes de Conhecimento são realizados com 1D20 (um dado de 20 lados), independente de serem Conhecimentos Gerais (todos os 10 listados) ou Especializados. Após realizar a rolagem, some todos os resultados e compare o total obtido com a tabela da Zona de Acerto, para determinar se teve um sucesso ou uma falha. Sempre que realizar testes de Conhecimentos Especializados, adicione +2 ao resultado total para representar a sua proeza com aquele campo do saber.

José (Testemunha)

Ana, faz um teste de Mundo para saber mais sobre as propriedades dessa planta.

Ana (Jogadora)

Beleza, é um dos meus Conhecimentos Especializados! *rola o dado* Tirei 11... somado com o bônus de +2 da minha especialidade fica um total de 13!

José (Testemunha)

É um Sucesso Regular! Você consegue notar que essa erva tem propriedades medicinais que podem curar seu Estresse.

Arthur (Jogador)

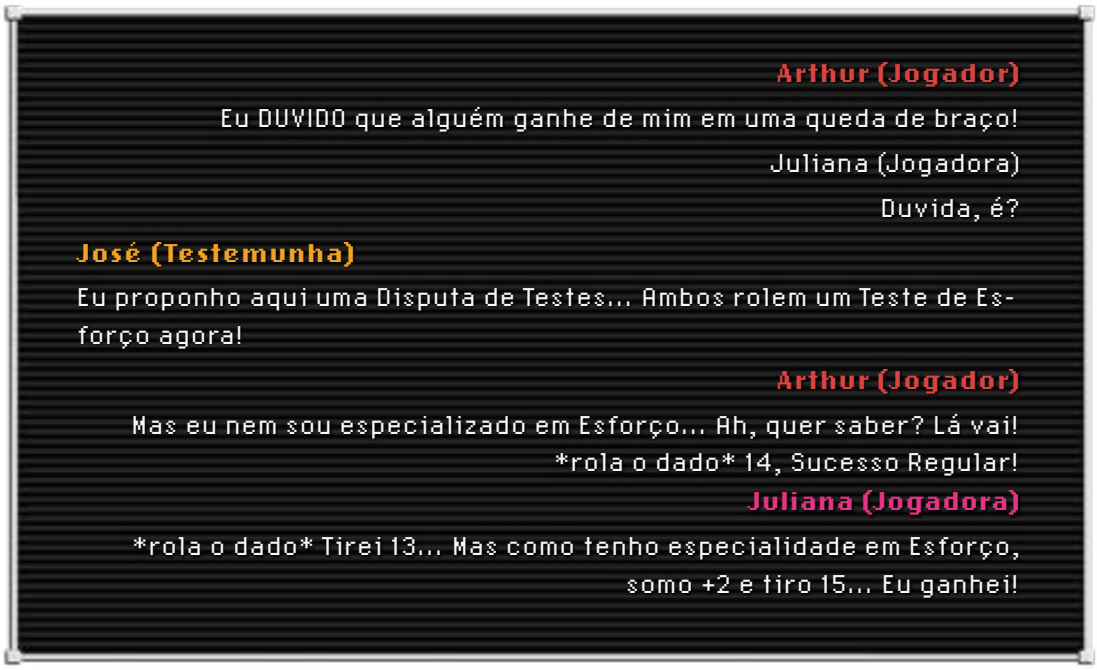
Eu conheço essa erva... Quer dizer, minha personagem conhece!

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Disputando Testes

Durante a Partida de Jogo, em certos momentos as Personas podem se encontrar Disputando Testes contra elas mesmas ou alguma Ameaça. As disputas de testes funcionam com ambos os participantes testando o conhecimento especificado pela Testemunha e comparando seus resultados.

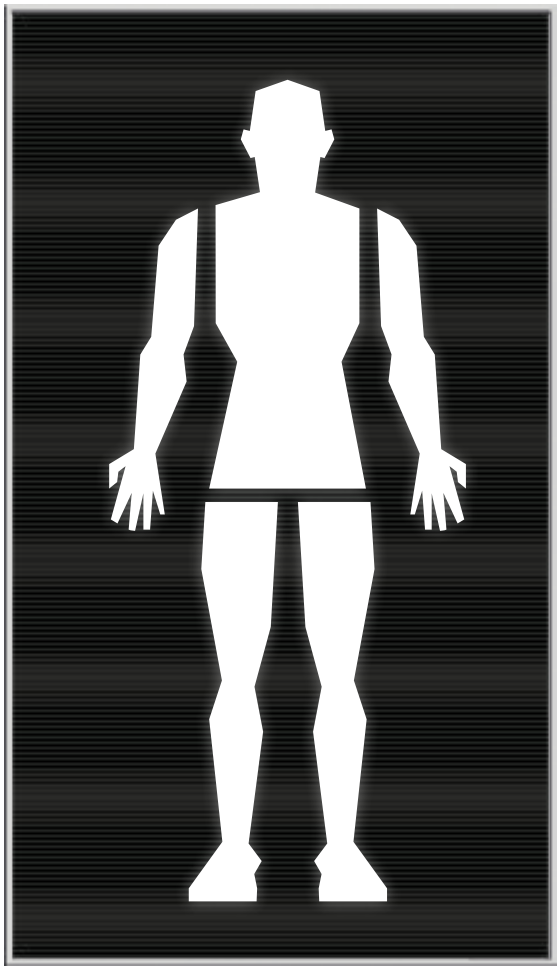
Jogadores que tenham um sucesso vencem daqueles que tiveram uma falha, assim como aqueles com resultados mais altos vencem dos resultados menores. Sucessos Extremos superam os Regulares, enquanto Falhas Regulares vencem as Extremas. Caso a disputa resulte em um empate, fica a critério da Testemunha definir o resultado da ação, ou se uma nova rolagem deve ser realizada.


Arthur (Jogador)
Eu DUVIDO que alguém ganhe de mim em uma queda de braço!
Juliana (Jogadora)
Duvida, é?
José (Testemunha)
Eu proponho aqui uma Disputa de Testes... Ambos rolem um Teste de Esforço agora!
Arthur (Jogador)
Mas eu nem sou especializado em Esforço... Ah, quer saber? Lá vai!
rola o dado 14, Sucesso Regular!
Juliana (Jogadora)
rola o dado Tirei 13... Mas como tenho especialidade em Esforço, somo +2 e tiro 15... Eu ganhei!

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Testes de Combate

Em paralelo, Testes de Combate têm uma maior variação do número de dados rolados por conta das suas Regiões de Corpo. Cada Persona começa com um total de 5 Regiões: Torso (cabeça e tronco), Braço Esquerdo, Braço Direito, Perna Esquerda e Perna Direita. Pela natureza arriscada dos combates, tanto o lado defensor quanto o lado atacante correm risco de cansar, ou até mesmo perder, as regiões dos seus corpos. Sendo assim, sempre que atacar você deve especificar à Testemunha quais regiões quer arriscar na rolagem (mínimo de uma e máximo de cinco por ataque). Ou seja, quais partes do corpo a sua Persona vai estar ativamente movendo ou colocando em risco para tentar danificar seu alvo.

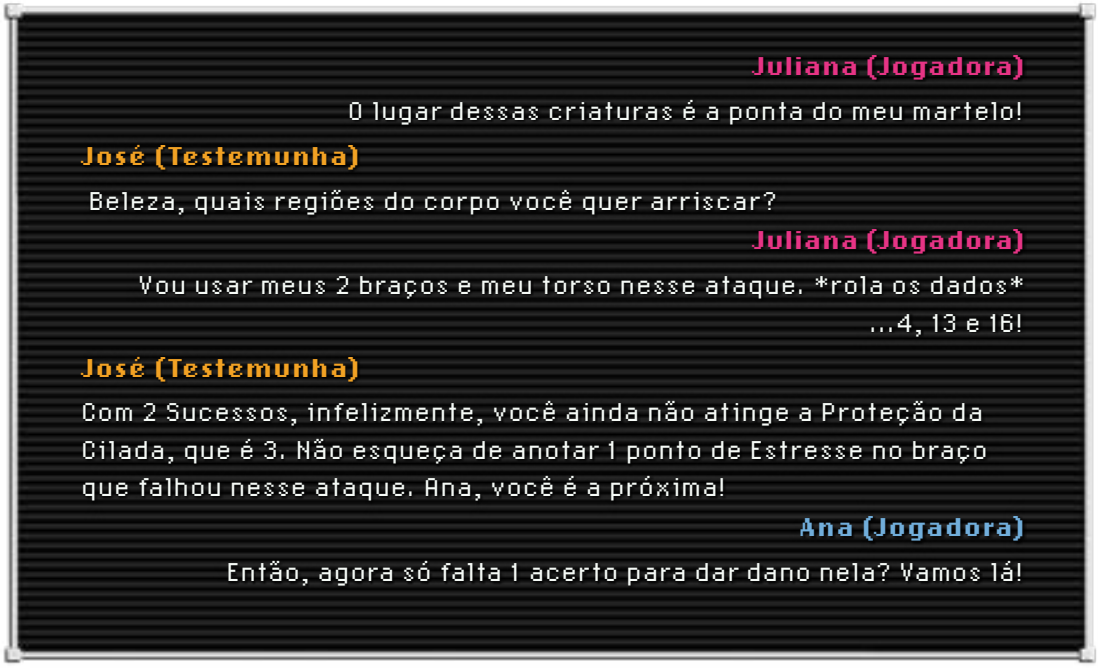


Para cada região arriscada, role 1D20 e compare os resultados com a Zona de Acerto para determinar quantos sucessos ou falhas obteve. O ataque acerta e causa o dano da arma que estiver empunhando somado ao seu Atributo de Dano, caso o número de sucessos obtidos seja igual ou superior à Proteção do alvo. A cada ataque realizado, o alvo tem a sua Proteção temporariamente reduzida em um valor igual ao número de sucessos obtidos na última rolagem - Sucessos Extremos contam como 2 sucessos para isso. Quando finalmente houverem mais sucessos do que o valor de Proteção, o alvo sofre o dano do ataque e a sua Proteção é reduzida a 0 até o início do próximo turno do seu atacante. Após isso, ela retorna ao valor completo, devendo ser reduzida novamente a zero para que volte a sofrer danos. Cada Jogador pode auxiliar na redução da Proteção do alvo com os acertos que obtiverem em suas rolagens, fazendo com que quem

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

reduzi-la primeiro a zero cause o dano do ataque.

Regiões que falhem nos Testes de Combate recebem 1 Ponto de Estresse, ou 2 no caso de Falhas Extremas. Por isso é necessário especificar previamente à Testemunha quais regiões estão sendo arriscadas e rolá-las separadamente, para evitar que Pontos de Estresse recebidos sejam intencionalmente direcionados a regiões com menos Estresse acumulado. Se uma das suas regiões acabar alcançando o seu limite máximo de Estresse, ela não poderá mais ser arriscada em combate. Encontre mais detalhes sobre os Pontos de Estresse no capítulo "O seu Corpo" desta seção do livro.


Juliana (Jogadora)
O lugar dessas criaturas é a ponta do meu martelo!
José (Testemunha)
Beleza, quais regiões do corpo você quer arriscar?
Juliana (Jogadora)
Vou usar meus 2 braços e meu torso nesse ataque. *rola os dados*
...4, 13 e 16!
José (Testemunha)
Com 2 Sucessos, infelizmente, você ainda não atinge a Proteção da Cilada, que é 3. Não esqueça de anotar 1 ponto de Estresse no braço que falhou nesse ataque. Ana, você é a próxima!
Ana (Jogadora)
Então, agora só falta 1 acerto para dar dano nela? Vamos lá!

Alterando a Dificuldade

Às vezes, a balança do caos pode pesar para um dos lados e tornar situações comuns mais fáceis ou difíceis de serem realizadas. Uma Persona que esteja se esgueirando por uma base militar pode ter mais chances de sucesso em enganar um dos guardas, caso tenha um aliado auxiliando o seu teste. Da mesma forma que outra Persona pode ter mais dificuldade em arrombar uma das portas reforçadas dessa mesma base militar.

Ao testemunhar situações durante a partida em que a dificuldade padrão não se aplique, a Testemunha pode alterar a dificuldade do teste, fazendo

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

com que ela seja Reduzida ou Aumentada - tornando mais fácil ou difícil obter êxito naquela ação. Dessa forma, a Persona que estivesse tentando enganar os guardas e precisasse fazer um teste de Social com dificuldade reduzida sem ter especialidade nesse conhecimento, precisaria obter pelo menos 10 no dado para ter um sucesso. Ao mesmo tempo, a Persona que estivesse tentando arrombar a porta reforçada e precisasse fazer um teste de Esforço com dificuldade aumentada, tendo especialidade nesse conhecimento, precisaria obter pelo menos 14 no dado para somar com o bônus de +2 dos Conhecimentos Especializados e chegar a 16.

Zona de acerto D20			
	Reduzida	Normal	Aumentada
Falha Extrema	1	1	1
Falha Regular	2-9	2-12	2-15
Sucesso Regular	10-19	13-19	16-19
Sucesso Extremo	20	20	20

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

O seu Papel

...representa o que você sabe fazer de melhor em diversas situações. Pode ser que você seja a pessoa que, dentro do seu grupo, mais leva jeito para falar em frente ao público, ou ainda, que seja a melhor para passar despercebida por ele enquanto seus aliados o distraem. Cada Persona de **Oblívio RPG** tem a chance de brilhar de diferentes formas no decorrer da partida com base nos seus Papéis de Persona, mesmo que mais de uma delas divida o mesmo papel. De qualquer forma, quando os Jogadores forem começar a jogar, recomendamos conversar em grupo para garantir que todos estejam satisfeitos com os seus papéis.

Com as escolhas realizadas, cada papel fornece 3 características principais às Personas: Limite Máximo de Estresse, Conhecimentos Especializados e Habilidades de Papel.

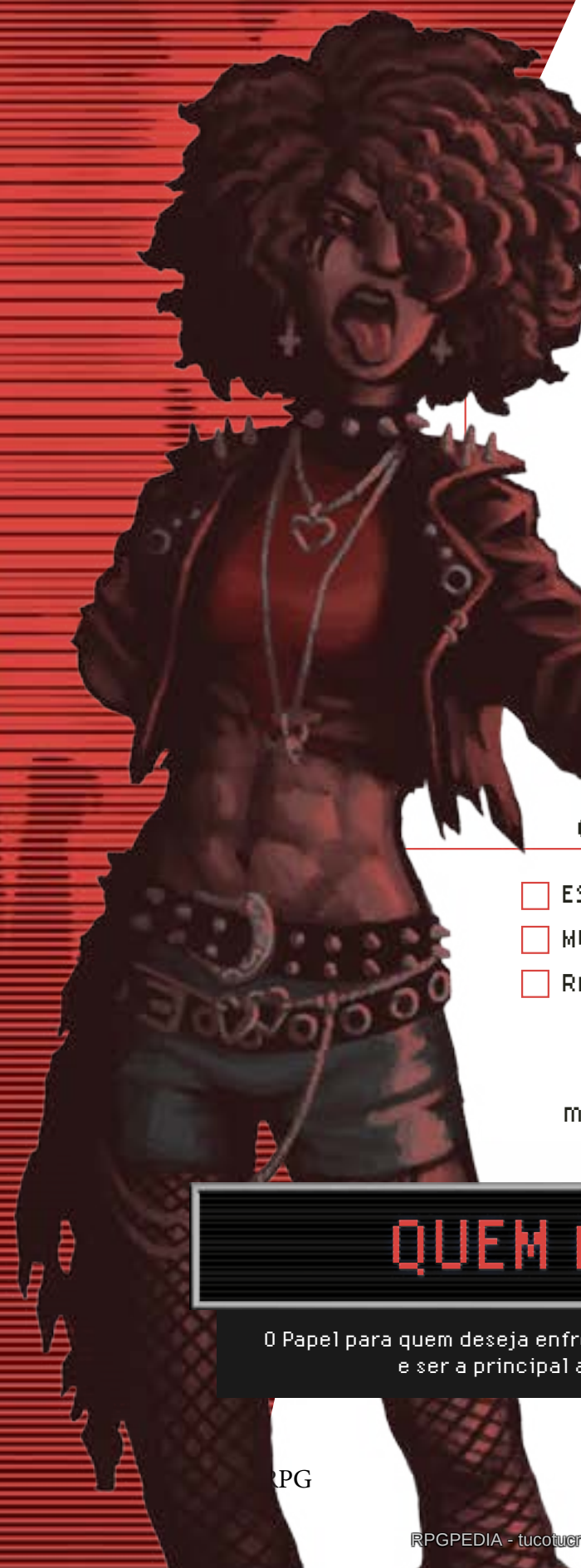
Limite de Estresse, como apresentado na seção "O seu Corpo", é a quantidade máxima de fadiga que uma Persona pode acumular até que fique Fora de Ação. Cada Papel possui um valor diferente que é somado à sua Carne para esse cálculo.

Conhecimentos Especializados, como apresentado na seção "Os seus Conhecimentos", são diferentes áreas em que você possui uma maior maestria ou talento. Cada Papel fornece uma lista de Conhecimentos dos quais os Jogadores devem escolher 3 para obter especialidade. Além desses, cada Persona também pode escolher uma quantidade adicional de especialidades da lista completa de Conhecimentos igual à metade do seu atributo de Mente.

Habilidades de Papel são diferentes vantagens que podem ser utilizadas durante o jogo para auxiliar você e seu grupo a superar as dificuldades. Cada Papel possui uma Habilidade Principal que as Personas já possuem desde o começo da partida, além de Habilidades Únicas que só podem ser adquiridas ao decorrer do jogo por membros daquele Papel.

Ao todo existem 5 Papéis de Persona que os Jogadores podem escolher: Quem Age, Quem Cuida, Quem Resolve, Quem Sabe e Quem Protege.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com



LIMITE DE ESTRESSE

15 + o seu valor de Carne.

CONHECIMENTOS ESPECIALIZADOS

- ☐ ESFORÇO
- ☐ MUNDO
- ☐ RASTRO
- ☐ BANDIDAGEM
- ☐ REFLEXOS
- ☐ DUELO

Escolha três, além de uma quantidade adicional igual à metade do seu Atributo de Mente

QUEM AGE

O Papel para quem deseja enfrentar as ameaças de frente e ser a principal arma do grupo.

RPG

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Habilidade Principal

Voracidade (Efeito Passivo)

Na primeira vez que acertar um ataque e causar pontos de Estresse a um alvo, o seu **atributo de Dano** é dobrado.

Habilidades Únicas

Ataque em Dupla (Ação Completa)

Escolha uma Persona adjacente para realizar um **ataque em conjunto com você**. Ambas devem **rolar seus Testes de Combate separadamente**, mas causam dano ao alvo caso tenham sucesso.

Estocada (Ação Regular + Movimento)

Avança **pelo menos 1 espaço**, realizando um ataque contra um alvo. Se acertar o ataque, cause uma quantidade extra de dano igual ao **número de espaços avançados**. Mesmo que erre o ataque, o alvo deve realizar um **teste de Reflexos**, ficando **No Chão** com uma falha.

Sede de Sangue (Efeito Passivo)

Ao eliminar um alvo, **recupera uma quantidade de pontos de Estresse** igual ao dano total do seu ataque final.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

LIMITE DE ESTRESSE

10 + o seu valor de Carne.

CONHECIMENTOS ESPECIALIZADOS

- ☐ ESFORÇO
- ☐ SABER
- ☐ MÍSTICO
- ☐ RASTRO
- ☐ SOCIAL
- ☐ EMOCIONAL

Escolha três, além de uma quantidade adicional igual à metade do seu Atributo de Mente

QUEM CUIDA

O Papel para quem deseja ajudar os necessitados e manter o seu grupo de pé.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Habilidade Principal

Ajudar os Necessitados (Ação Extra)

No início de cada rodada, ou uma vez por Cena de Descanso ou Interação, escolha até duas Personas adjacentes para **recuperar uma quantidade de pontos de Estresse** igual à **metade do seu atributo de Mente**.

Habilidades Únicas

Abrir Feridas (Ação Regular)

Você pode converter **metade dos pontos de Estresse que curou de outras Personas** com habilidades do seu Papel nessa Cena de Jogo em **dano extra para um único ataque**. Uma vez por rodada faça o Teste de Combate e, se acertar, cause uma **quantidade de dano extra igual à metade do valor acumulado** até então. Após isso, o valor retorna a zero.

Bálsamo (Ação Regular)

Recupera a si ou uma Persona adjacente de uma mazela que esteja lhe afligindo. Alternativamente, também pode ser utilizado **uma vez por Partida de Jogo** para recuperar uma região de corpo sua ou de outra Persona **que tenha sido perdida**, fazendo com que você receba uma **quantidade de pontos de Estresse igual ao limite máximo dela**.

Última Esperança (Ação Regular)

Uma vez por Cena de Jogo, durante **3 rodadas no início dos seus turnos** ou **3 momentos à sua escolha** numa cena de Descanso ou Interação, recupera automaticamente uma **quantidade de pontos de Estresse de todas as Personas do grupo**, inclusive você, igual à **metade do seu atributo de Mente**.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

LIMITE DE ESTRESSE

20 + o seu valor de Carne.

CONHECIMENTOS ESPECIALIZADOS

- ☐ ESFORÇO
- ☐ SABER
- ☐ MUNDO
- ☐ RASTRO
- ☐ REFLEXOS
- ☐ DUELO

Escolha três, além de uma quantidade adicional igual à metade do seu Atributo de Mente

QUEM PROTEGE

O Papel para quem deseja ser o escudo do grupo e impedir que seus aliados sejam colocados em perigo.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Habilidade Principal

Escudo Humano (Efeito Passivo)

Enquanto estiver na frente de outras Personas, todas recebem um **bônus de Proteção** igual à **metade do seu atributo de Carne**. Se Quem Protege ficar **No Chão**, todas as Personas atrás dela na fileira de combate deixam de se beneficiar dessa habilidade.

Habilidades Únicas

Armadura de Espinhos (Efeito Passivo)

Sempre que sofrer um ataque com sucesso, seu atacante deve realizar um **teste de Fuga**. Se falhar, ele recebe uma quantidade de pontos de Estresse igual à **metade do seu atributo de Carne** (ou 1, o que for maior).

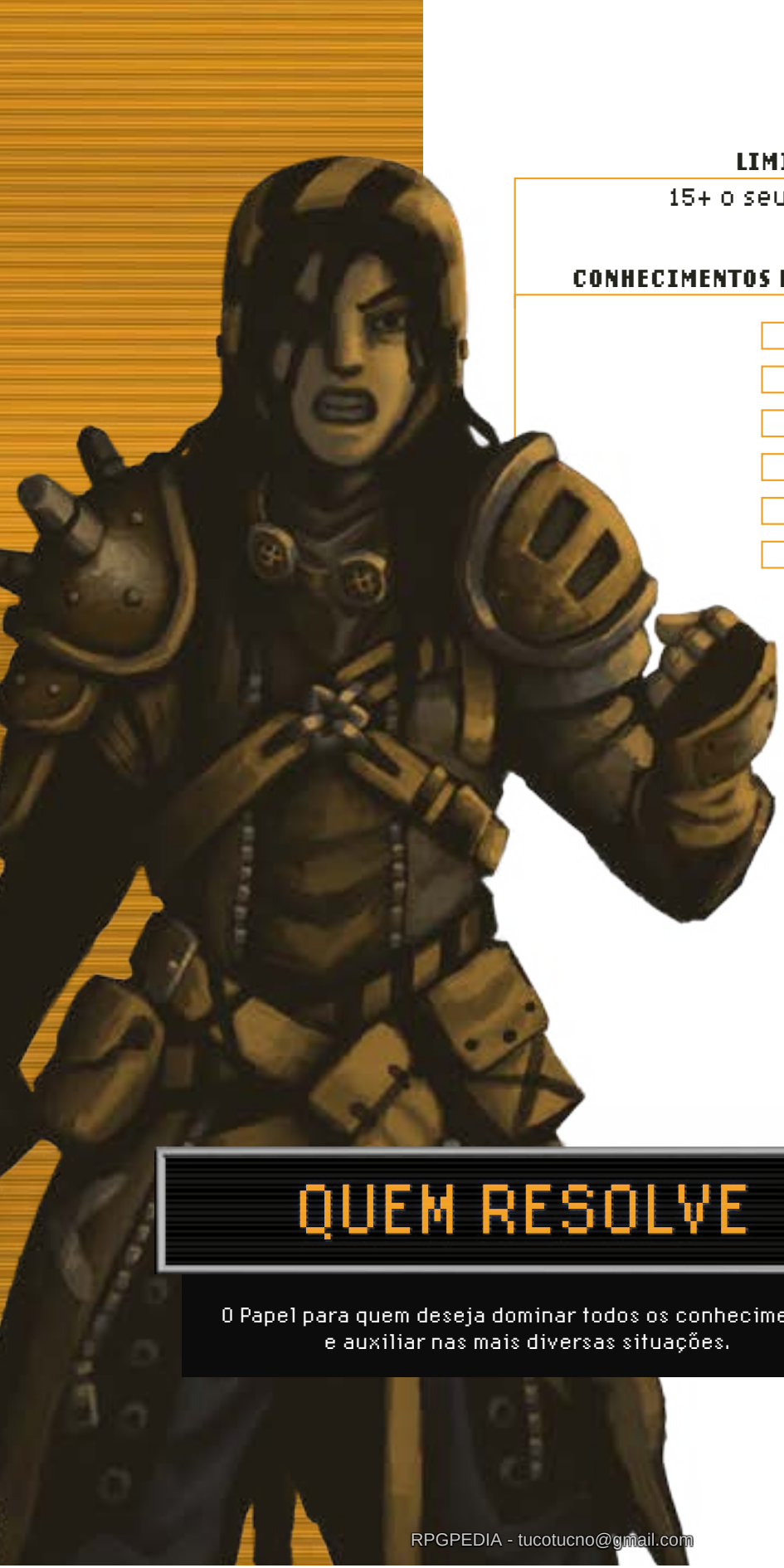
Peso Pesado (Efeito Passivo)

Permite adicionar **metade do seu atributo de Carne à rolagem de dano** de ataques corpo a corpo.

Repartir a Dor (Efeito Passivo)

Sempre que uma Persona que esteja atrás de seu Escudo Humano sofrer dano de um ataque ou habilidade, você pode **dividir os Pontos de Estresse com ela**.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com



LIMITE DE ESTRESSE

15+ o seu valor de Carne.

CONHECIMENTOS ESPECIALIZADOS

- [ ] ESFORÇO
- [ ] SABER
- [ ] SOCIAL
- [ ] EMOCIONAL
- [ ] REFLEXOS
- [ ] DUELO

Escolha três, além de uma quantidade adicional igual à metade do seu Atributo de Mente

QUEM RESOLVE

O Papel para quem deseja dominar todos os conhecimentos e auxiliar nas mais diversas situações.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Habilidade Principal

Dar uma Mãozinha (Ação Extra)

Sempre que uma Persona tiver uma **falha em um Teste de Conhecimento ou Combate**, inclusive você, role 1D6. Se tirar de 4 a 6, você consegue **transformar a falha em um sucesso**. Se tirar de 1 a 3, a ação continua falhando e você recebe uma **quantidade de Pontos de Estresse igual ao grau da falha** (Regular = 1 Ponto, Extrema = 2 Pontos).

Habilidades Únicas

Animar os Ânimos (Ação Extra)

Uma vez por cena, na primeira vez que uma Persona adjacente a**lcançar o seu limite máximo de Estresse**, você pode fazê-la recuperar uma **quantidade de Pontos de Estresse igual à metade do seu atributo de Determinação**, impedindo que ela fique Fora de Ação.

Cópia Barata (Ação Extra)

Escolha uma **Habilidade Única de outra Persona** que faça parte do seu grupo. Até o final dessa Cena de Jogo, você **pode usar a habilidade escolhida como se fosse sua**. Você pode copiar um máximo de habilidades igual à **metade do seu atributo de Determinação**, entre Cenas de Descanso. Depois de copiada uma vez, a habilidade não pode mais ser alvo de Cópia Barata até o final da Cena de Descanso.

Instrução Decisiva (Ação Regular)

Escolha uma Persona para **realizar uma ação**, que não seja Completa, **fora de seu turno**.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

LIMITE DE ESTRESSE

10 + o seu valor de Carne.

CONHECIMENTOS ESPECIALIZADOS

- ☐ SABER
- ☐ MÍSTICO
- ☐ MUNDO
- ☐ RASTRO
- ☐ EMOCIONAL
- ☐ DUELO

Escolha três, além de uma quantidade adicional igual à metade do seu Atributo de Mente

QUEM SABE

O Papel para quem deseja dominar todos os conhecimentos e auxiliar nas mais diversas situações.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Habilidade Principal

Repertório de Conhecimento (Ação Extra)

Uma vez por rodada, ou 3 vezes à sua escolha por Cena de Descanso ou Interação, pode adicionar **metade do seu atributo de Mente à rolagem de um Teste de Conhecimento ou Combate** que você ou outra Persona realize.

Habilidades Únicas

Feedback Defensivo (Ação Regular)

Uma vez por Cena de Jogo, **aumente a Proteção de uma Persona em um valor igual à metade do seu atributo de Mente** (ou 1, o que for maior), conforme analisa seus pontos fracos. Esse aumento dura até o final da cena, mesmo que a Proteção da Persona seja reduzida a zero por ataques. Uma Persona só pode se beneficiar de um Feedback Defensivo por vez. Essa habilidade pode ser utilizada um **máximo de vezes igual ao seu atributo de Fôlego** (ou 1, o que for maior), entre Cenas de Descanso.

Plano de Contingência (Ação Extra)

Uma vez por Cena de Jogo pode **reduzir** a dificuldade de um Teste de Conhecimento.

Ponto Fraco (Ação Regular)

Escolha um alvo em Alcance Médio para **competir em um teste de Saber** contra você. Se vencer a disputa, **escolha um dos efeitos a seguir** para ser aplicado ao alvo:

- Ataques realizados contra o alvo causam uma **quantidade adicional de dano igual à metade do seu atributo de Mente;**
- Role 1D6 e aplique uma **mazela aleatória** ao alvo (1 ou 2: Botando para Fora, 3 ou 4: Jura de Morte, 5: Lentidão 6: Sem Reação);
- A **Proteção do Alvo é reduzida em 1 ponto** até ele receber dano do próximo ataque.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Habilidades Gerais

Dependendo do tipo de Persona quem um Jogador deseja criar, talvez nem todas as Habilidades Principais ou Únicas dos Papéis ajudem a alcançar a sua ideia. Por isso, existe um grupo variado de habilidades que podem ser adquiridas por Personas de qualquer Papel: as Habilidades Gerais.

Aprender com a Prática
(Efeito Passivo)

Obtenha uma **habilidade de uma Persona** que tenha feito parte do seu grupo na última missão.

Aumento de Atributo
(Efeito Passivo)

Ganhe **3 pontos** para distribuir entre os seus atributos principais. Essa habilidade pode ser obtida mais de uma vez.

Cão Velho
(Efeito Passivo)

Você adquire **imunidade a uma Mazela**. Essa habilidade pode ser obtida mais de uma vez.

Saber é Poder
(Efeito Passivo)

Adicione à sua lista de Conhecimentos Especializados **um Conhecimento à sua escolha**. Essa habilidade pode ser obtida mais de uma vez.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Todos por Um
(Ação Completa)

Para usar essa habilidade, é necessário que **todas as Personas do grupo** também tenham Todos por Um entre a sua lista de Habilidades, e usem uma Ação Completa para ativá-la. Assim que o turno da primeira Persona do grupo na Ordem de Ação começar, os Jogadores devem eleger uma das Personas para realizar um ataque poderoso contra um alvo. Cada Jogador pode escolher **quantas regiões deseja arriscar** para contribuir com a rolagem. Se acertar, o **dano de todas as Personas** que contribuíram (inclusive das suas armas) é somado de uma só vez no alvo. Se falhar, a Persona eleita para realizar o ataque **recebe todo o Estresse** das falhas dos Testes de Combate. Essa ação consome o turno de todas as Personas participantes nessa rodada.

Obtendo mais Habilidades

A menos que a Testemunha especifique o contrário, todas as Personas começam o jogo com apenas a **Habilidade Principal dos seus Papéis**, podendo adquirir novas à medida que completarem missões - como descrito no capítulo **"O que vem depois?"**. Conforme isso acontecer, ou a Testemunha permitir habilidades adicionais, os Jogadores podem escolher entre as listas de **Habilidades Únicas** dos seus Papéis, ou da lista de **Habilidades Gerais**, apresentada anteriormente.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

O seu Equipamento

...é aquilo que te acompanha nos momentos finais. Desde um fiel escudo que nunca te deixou na mão, até um Kit de Primeiros Socorros que está sempre pronto para salvar a vida de seus amigos. Assim como espadas de energia pura são usadas para afastar a escuridão opressiva da galáxia, e laços da verdade afastam a corrupção dos homens, cada Persona de **Oblívio RPG** também conta com itens para diversas situações. Cada Jogador pode escolher os equipamentos que quiser para começar a partida, desde que cumpra todos os seus pré-requisitos básicos.

Existem 2 tipos de Equipamentos: Consumíveis e Duráveis. Enquanto Equipamentos Consumíveis possuem um número máximo de usos até serem descartados, Equipamentos Duráveis têm uma vida útil muito maior. Cada um deles possui funções e habilidades específicas, além de uma quantidade própria de Espaços de Inventário que vai ocupar na sua ficha.

Carregando Equipamentos

Todas as Personas possuem uma quantidade de Espaços de Inventário igual a **5 + o seu atributo de Carne ou Força** (ou 1, o que for maior), à escolha dos Jogadores. Imagine o interior da sua mochila ou bolsa como um jogo de encaixar blocos, com uma malha quadriculada e cada item tendo um número de quadrados para serem posicionados lá dentro. Cada espaço que um Equipamento ocupa no seu Inventário conta como um quadrado ocupado nessa malha imaginária.

Contudo, Equipamentos que estiverem sendo **vestidos ou empunhados** pela Persona ao decorrer da partida **não entram nessa conta**, já que não estão sendo guardados dentro do Inventário. Cada Persona pode carregar um Equipamento em cada uma das suas regiões de corpo.

Danificando Equipamentos

Enquanto empunhar Equipamentos Duráveis e receber pontos de Estresse, a Persona pode optar por **direcionar o Estresse acumulado para o Equipamento**, em vez do seu próprio corpo. Ao fazer isso, subtraia do limite máximo do Equipamento a quantidade de Estresse recebido, con-

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

forme ele é desgastado para lhe proteger. Não é possível dividir pontos de Estresse recebidos entre mais de um Equipamento empunhado, nem com partes do seu corpo. Caso um Equipamento alcance seu limite máximo de Estresse, ele é destruído e todo o excesso de Estresse (caso haja algum) é transferido para a região do corpo da Persona que o empunhava. É possível recuperar Estresse de Equipamentos através de **Kits de Reparos**.

Equipamento Inicial

Conforme criar a ficha da sua Persona e alcançar a etapa de escolher quais Equipamentos levará consigo na sua primeira Missão, cada Jogador pode escolher os Equipamentos que quiser dentre as listas apresentadas a seguir, contanto que **respeite seus pré-requisitos** (se houver algum) e **não obtenha nenhuma Modificação** de início para eles (a menos que a Testemunha permita).

Além disso, todos os equipamentos escolhidos **não podem ultrapassar** o número máximo de Espaços de Inventário da Persona, mesmo que a mesma vá carregá-los e ficar com espaços sobrando. Por exemplo, uma Persona com 7 Espaços de Inventário poderia escolher como Equipamentos Iniciais uma Fogueira (3 espaços), Ração (2 espaços), Lâmina de Guerra (1 espaço) e uma Vestimenta Leve (1 espaço), totalizando seus 7 espaços, mesmo que a Lâmina e Vestimenta estejam sendo carregadas.

Equipamentos Consumíveis

BOMBAS

Bomba Atordoante

Tamanho: 1 Espaço **Dano:** 1D2 de Estresse

Uso: 1 (Ação Regular ou Extra) **Alcance:** Médio

Clarão Ofuscante. Força um alvo dentro do alcance a **competir em um teste de Reflexos**. O perdedor sofre **1D2 Pontos de Estresse** e fica **Sem Reação.** Caso perca com uma Falha Extrema, todos os alvos adjacentes ao perdedor devem realizar um **teste de Rastro**, adquirindo a Mazela com uma falha.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Bomba de Estalo

Tamanho: 1 Espaço **Dano:** 1D6 de Estresse

Uso: 1 (Ação Regular ou Extra) **Alcance:** Médio

Zona de Impacto. Força um alvo dentro do alcance a **competir em um teste de Reflexos**. O perdedor sofre **1D6 Pontos de Estresse** e fica **No Chão**. Caso perca com uma Falha Extrema, todos os alvos adjacentes ao perdedor devem realizar um **teste de Esforço**, recebendo metade do dano com uma falha.

Bomba de Fumaça

Tamanho: 1 Espaço **Alcance:** Médio

Uso: 1 (Ação Regular ou Extra)

Ocultar Rastros. Após ser utilizada, a Bomba de Fumaça **reduz a dificuldade de Testes de Bandidagem**, ou similares, realizados para se esconder dentro da sua área. Ao mesmo tempo, a bomba também **aumenta a dificuldade de Testes de Combate** (de ambos os lados) ou de **Rastro** realizados para encontrar alvos dentro da fumaça. O efeito dura por **1D4 rodadas**.

Bomba Incendiária

Tamanho: 1 Espaço **Dano:** 1D4 de Estresse

Uso: 1 (Ação Regular ou Extra) **Alcance:** Médio

Rastro de Chamas. Força um alvo dentro do alcance a **competir em um teste de Reflexos**. O perdedor sofre **1D4 Pontos de Estresse** e fica **Pegando Fogo**. Caso perca com uma Falha Extrema, todos os alvos adjacentes ao perdedor devem realizar um **teste de Esforço**, recebendo metade do dano e adquirindo a mazela com uma falha.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

LUZ

Combustível

Tamanho: 1 Espaço

Uso: 1 (Ação Regular)

Um instrumento para abastecer luz. Alimenta uma **Fonte de Luz**, permitindo que ela continue a iluminar o seu caminho.

Fogueira

Tamanho: 3 Espaço

Uso: 1 (Ação Regular)

Um conjunto de pedaços de lenha amarradas. Transiciona para uma **Cena de Descanso**.

Fonte de Luz

Tamanho: 1 Espaço

Uma fonte de luz à escolha da Persona. Ilumina seus arredores durante **1 Cena de Jogo ou 6 rodadas**. Deve ser alimentada com um **Combustível** para continuar queimando.

UTILIDADES

Kit de Primeiros Socorros

Tamanho: 2 Espaço

Uso: 5 (Ação Regular)

Uma caixa com curativos, gazes e outros instrumentos para tratar machucados. Retira uma das seguintes mazelas de uma Persona: **Botando para Fora** ou **Ferida**. Alternativamente, pode recuperar **5 Pontos de Estresse** de uma Persona temporariamente até o início da próxima cena.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Kit de Reparos

Tamanho: 2 Espaço

Uso: 5 (Ação Regular)

Uma caixa de reparos multiuso. Recupera **5 Pontos de Estresse** de uma **Prótese ou Equipamento Durável**, podendo dividir entre diferentes equipamentos. Alternativamente, é possível gastar todos os usos do kit para **criar uma Modificação** à sua escolha, ou reduzir o número de Falhas Extremas acumuladas em uma Prótese em 1 e prolongar sua vida útil.

Estimulante

Tamanho: 1 Espaço

Uso: 1 (Ação Regular)

Um remédio ou instrumento de conforto, para acalmar os ânimos. Dá **1 Ponto de Coragem** a uma Persona.

Utensílio (Binóculo, Corda, Mapa...)

Tamanho: 2 Espaço

Uso: 5 (Ação Regular)

Um utensílio à descrição da Persona que pode ser usado para **reduzir a dificuldade** de Testes de Conhecimento.

Ração

Tamanho: 2 Espaço

Uso: 1 (Ação Regular)

Uma refeição ou outra fonte de nutrição para repor as forças. Recupera **5 Pontos de Estresse** de uma Persona.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Recurso

Tamanho: 1 Espaço

Uma matéria prima para criar equipamentos. Pode ser consumido para **Fabricar um Equipamento**, como descrito no capítulo **"As suas Ações".**

Munição

Tamanho: 1 Espaço

Uso: 5 (Ação Regular)

Uma caixa de munições. Recarrega uma **Arma de Disparo.**

EQUIPAMENTOS DURÁVEIS

Prótese

Tamanho: 3 Espaço

Limite de Estresse: 5

Reposição. A Prótese substitui uma das **Regiões do Corpo** da Persona, com exceção do Torso, permitindo que ela possa ser arriscada normalmente. Confira o capítulo **"Jogando com Menos Regiões"** para as regras completas.

ARMAS LEVES

Armas simples que podem ser empunhadas por qualquer Persona em qualquer uma das suas regiões de corpo (preferencialmente os braços), devendo arriscar pelo menos a região que empunhá-las no ataque para causar o seu dano - caso contrário, será apenas o atributo de Dano da Persona.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Arremessável (Bombinha, Azagaia, Machadinha...)

Tamanho: 1 Espaço **Dano:** 1D4 de Estresse

Limite de Estresse: 3 **Alcance:** Adjacente ou Médio

Arremesso. Pode ser utilizada tanto para combate em **Alcance Adjacente ou Médio**, se for arremessada. Para recuperar a arma após o arremesso, deve-se mover uma quantidade de espaços para ficar pelo menos em **Alcance Curto** e gastar uma **Ação Extra** para pegá-la.

Disparo Médio (Besta de Mão, Estilingue, Pistola...)

Tamanho: 1 Espaço **Dano:** 1D6 de Estresse

Limite de Estresse: 4 **Alcance:** Médio

Recarga. Armas de Disparo Médio precisam ser recarregadas com uma **Ação Regular após 3 ataques**.

Tiro Certeiro. Caso acerte um ataque após utilizar a ação **"Mirar"** no mesmo alvo, o **número de dados de dano da arma é dobrado**.

Lâmina Curta (Adaga, Punhal, Tesoura...)

Tamanho: 1 Espaço **Dano:** 1D2 de Estresse

Limite de Estresse: 3 **Alcance:** Adjacente

Corte Relâmpago. Após obter um sucesso em um Teste de Combate com a região de corpo que empunhar a arma, a Persona pode **arriscá-la novamente** em troca de **receber 1 ponto de Estresse** naquela região. Dessa forma, a cada sucesso obtido um novo ataque pode ser realizado com a região em troca de receber 1 ponto de Estresse. A sequência de ataques acaba após obter uma falha.

Lâmina de Guerra (Espada Curta, Rapieira, Picareta...)

Tamanho: 1 Espaço **Dano:** 2D4 de Estresse

Limite de Estresse: 4 **Alcance:** Curto

Ataque Arqueado. Após acertar um ataque, a Persona pode escolher **não rolar o dano imediatamente** e, no seu próximo turno, gastar uma Ação Completa para **causar o máximo de dano da arma**. Até lá, sua Proteção é **reduzida pela metade**.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Taco (Porrete, Maça, Martelo...)

Tamanho: 1 Espaço **Dano:** 1D4 de Estresse

Limite de Estresse: 4 **Alcance:** Adjacente

Apagar as Luzes. Após obter sucesso com pelo menos um Sucesso Extremo nos seus Testes de Combate, a Persona força o alvo a realizar um **teste de Reflexos.** Se o mesmo falhar, fica **Sem Reação**.

ARMAS MÉDIAS

Armas fortes que podem ser empunhadas por Personas com **pelo menos 5 pontos no Atributo de Força**, arriscando **pelo menos 2 regiões** do corpo (preferencialmente os braços) no ataque para causar o seu dano - caso contrário, será apenas o atributo de Dano da Persona. Se não puder mais arriscá-las, não pode mais empunhar a arma.

Corda (Chicote, Martelo Meteoro, Mangual...)

Tamanho: 2 Espaço **Dano:** 1D6 de Estresse

Limite de Estresse: 6 **Alcance:** Médio

Fisgar. Após acertar um ataque, a Persona força o alvo a **competir em um Teste de Esforço**. Se vencer a disputa, ela puxa o alvo um espaço para perto de si - deixando-o No Chão caso ele já esteja em Alcance Adjacente. Se vencer com um Sucesso Extremo, a Persona também deixa o alvo **Sem Fôlego**. Contudo, caso perca a disputa com uma Falha Extrema, **a arma é arrancada** das suas mãos e a Persona deve se mover uma quantidade de espaços o suficiente para ficar pelo menos em **Alcance Curto**, gastando uma **Ação Extra** para pegá-la.

Disparo Longo (Escopeta, SMG, Uzi...)

Tamanho: 2 Espaço **Dano:** 1D8 de Estresse

Limite de Estresse: 7 **Alcance:** Longo

Recarga. Armas de Disparo Longo precisam ser recarregadas com uma **Ação Regular após 2 ataques.**

Tiro Certeiro. Caso acerte um ataque após utilizar a ação **"Mirar"** no mesmo alvo, o **número de dados de dano da arma é dobrado**.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Lâmina Longa (Espada Longa, Machado de Batalha...)

Tamanho: 2 Espaço **Dano:** 2D6 de Estresse

Limite de Estresse: 7 **Alcance:** Médio

Destruir Barreiras. Após acertar um ataque com pelo menos 2 Sucessos Extremos nos seus Testes de Combate contra um mesmo alvo, a Proteção dele é **reduzida em 1 ponto cumulativo** até o final do combate.

ARMAS PESADAS

Armas poderosas que podem ser empunhadas por Personas com **pelo menos 5 pontos nos Atributos de Força e Carne**, arriscando **pelo menos 3 regiões do corpo** (preferencialmente os braços e o torso) no ataque para causar o seu dano - caso contrário, será apenas o Atributo de Dano da Persona. Se não puder mais arriscá-las, não pode mais empunhar a arma.

Disparo Absoluto (Rifle, Arco Longo, Canhão...)

Tamanho: 3 Espaço **Dano:** 1D10 de Estresse

Limite de Estresse: 10 **Alcance:** Absoluto

Recarga. Armas de Disparo Absoluto precisam ser recarregadas com uma A**ção Regular após cada ataque**.

Tiro Certeiro. Caso acerte um ataque após utilizar a ação **"Mirar"** no mesmo alvo, o **número de dados de dano da arma é dobrado**.

Haste Grande (Lança de Montaria, Alabarda, Machado...)

Tamanho: 3 Espaço **Dano:** 1D10 de Estresse

Limite de Estresse: 12 **Alcance:** Longo

Tudo que Vai, Volta. Após acertar um ataque, a Persona gasta uma Ação Extra para rolar 1D6. Se tirar de 4 a 6, causa um **adicional de 1D4 Pontos de Estresse** no alvo.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

PROTEÇÕES LEVES

Proteções Leves são roupas e outras peças que fornecem uma Proteção adicional contra ataques e danos. Elas podem ser utilizadas por qualquer Persona em qualquer uma das suas regiões de corpo (preferencialmente os braços e torso). Não é possível utilizar mais de uma Vestimenta por vez.

Escudo Leve

Tamanho: 1 Espaço **Bônus de proteção:** +1

Limite de Estresse: 5

Manter a Guarda. Após a região do corpo da Persona em que o escudo estiver sendo carregado alcançar seu limite máximo de Estresse, o escudo é derrubado e deixa de somar seu bônus à Proteção da Persona.

Prontidão. Enquanto empunhar o escudo, a Persona pode gastar uma Ação Regular para **dobrar o Bônus de Proteção do equipamento** até o início do seu próximo turno. Contudo, todos os ataques que a acertem enquanto estiver nesse estado, **causam Estresse diretamente ao escudo**.

Vestimenta Leve

Tamanho: 1 Espaço **Bônus de proteção:** +2

Limite de Estresse: 6

PROTEÇÕES MÉDIAS

Proteções Médias são roupas e outras peças que fornecem uma Proteção reforçada contra ataques e danos. Elas podem ser utilizadas por qualquer Persona com **pelo menos 5 pontos no Atributo de Carne** em qualquer uma das suas regiões de corpo (preferencialmente os braços e torso).

Escudo Médio

Tamanho: 2 Espaço **Bônus de proteção:** +2

Limite de Estresse: 9

Manter a Guarda. Após a região do corpo da Persona em que o escudo estiver sendo carregado alcançar seu limite máximo de Estresse, o escudo é derrubado e deixa de somar seu bônus à Proteção da Persona.

Prontidão. Enquanto empunhar o escudo, a Persona pode gastar uma Ação Regular para **dobrar o Bônus de Proteção do equipamento** até o início do seu próximo turno. Contudo, todos os ataques que a acertem enquanto estiver nesse estado, **causam Estresse diretamente ao escudo.**

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Vestimenta Média

Tamanho: 2 Espaço **Bônus de proteção:** +3

Limite de Estresse: 10
Proteção Elevada. Ataques à distância causam uma quantidade reduzida de dano igual à **metade do seu atributo de Carne ou Fuga** - à sua escolha.

PROTEÇÕES PESADAS

Proteções Pesadas são roupas e outras peças que fornecem uma Proteção robusta contra ataques e danos. Elas podem ser utilizadas por qualquer Persona com pelo menos **5 pontos nos Atributos de Carne e Força** em qualquer uma das suas regiões (preferencialmente os braços e torso).

Escudo Pesado

Tamanho: 3 Espaço **Bônus de proteção:** +3

Limite de Estresse: 14
Manter a Guarda. Após a região do corpo da Persona em que o escudo estiver sendo carregado alcançar seu limite máximo de Estresse, o escudo é derrubado e deixa de somar seu bônus à Proteção da Persona.

Prontidão. Enquanto empunhar o escudo, a Persona pode gastar uma Ação Regular para **dobrar o Bônus de Proteção do equipamento** até o início do seu próximo turno. Contudo, todos os ataques que a acertem enquanto estiver nesse estado, **causam Estresse diretamente ao escudo.**

Vestimenta Pesada

Tamanho: 3 Espaço **Bônus de proteção:** +4

Limite de Estresse: 15
Proteção Maximizada. Todos os ataques causam uma quantidade reduzida de dano igual à **metade do seu atributo de Carne ou Fuga** - à sua escolha.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Modificações de Equipamento

...servem para tirar o maior proveito possível de itens que você utilizar durante a partida. Uma arma de fogo pode receber uma mira para melhorar sua precisão, assim como uma lâmina pode ser afiada para causar mais dano. Durante uma Partida de Jogo, Jogadores podem encontrar, comprar ou até mesmo Fabricar modificações - como descrito no capítulo **"As suas Ações"** - para aprimorar seus Equipamentos. Todos os Equipamentos Consumíveis ou Duráveis podem receber modificações à escolha, de acordo com as seguintes limitações:

Tabela de Modificções

TIPO DE EQUIPAMENTO	LIMITE DE MODIFICAÇÕES
Equipamentos **Consumíveis**	**1 modificação**
Equipamentos **Duráveis Leves**	**2 modificações**
Equipamentos **Duráveis Médios**	**3 modificações**
Equipamentos **Duráveis Pesados**	**4 modificações**

A cada modificação recebida, o equipamento **aumenta em 1 o número de Espaços de Inventário** que ocupa enquanto estiver sendo guardado pela Persona.

GERAIS

Modificações Gerais abrangem **todos os diferentes tipos de Equipamento** de Oblívio RPG, podendo ser escolhidos para uma variedade de casos. Cada Modificação Geral especifica, em sua descrição, para qual tipo de Equipamento ela serve.

Bandoleira

Tipo: Qualquer Equipamento, exceto Armaduras.

O Equipamento passa a **sempre contar como carregado**, mesmo se a Persona não tiver mais regiões de corpo livres para carregá-lo.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Contrapeso

Tipo: Armas e Escudos Médios ou Pesados.

Reduz em 1 o número de regiões mínimas necessárias para empunhar o equipamento (não é possível reduzir para 0).

Efetividade

Tipo: Equipamentos Consumíveis.

Dobra o valor da função principal do equipamento. Por exemplo, Kits de Reparos passam a recuperar 10 Pontos de Estresse, Bombas de Fumaça duram 2D4 rodadas e Combustíveis alimentam Fontes de Luz por 2 Cenas de Jogo ou 12 rodadas de combate.

Radiante

Tipo: Armas e Proteções

Permite que o Equipamento sirva como uma **Fonte de Luz** e seja abastecido com **Combustíveis** para iluminar o grupo.

Vida Longa

Tipo: Equipamentos Consumíveis, exceto Bombas.

Aumenta em **+1 o número de usos** de um equipamento.

Armas

Empunhadura

Tipo: Qualquer Arma.

Permite **rolar novamente um dos dados de cada Teste de Combate**, podendo usar o melhor resultado das duas rolagens.

Extensão

Tipo: Qualquer Arma até Alcance Longo.

Aumenta o alcance da Arma em um nível. Por exemplo, uma Arma de Alcance Adjacente passaria a ter Alcance Curto.

Incendiária

Tipo: Qualquer Arma.

Uma Persona pode gastar uma Ação Extra durante uma Cena de Jogo para ativar esse efeito. Sempre que acertar um ataque, a Persona pode forçar o alvo a realizar um **teste de Esforço**. Se falhar, sofre **1D4 pontos de Estresse** e fica **Pegando Fogo**. Esse efeito pode ser utilizado 3 vezes entre Cenas de Descanso. Se a arma já tiver a modificação "Radiante", o efeito passa a valer sempre que estiver abastecida por um **Combustível**.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Mortal

Tipo: Qualquer Arma até Alcance Longo.

Adiciona **mais um dado de dano** à arma.

Suporte de Carregador

Tipo: Armas de Disparo.

Reduz o tempo de recarga de Munição para uma Ação Extra ou de Movimento.

Proteções

Amarra

Tipo: Escudos.

A Persona deve escolher uma das suas regiões de corpo (preferencialmente os braços) para fixar o escudo, enquanto ainda **se mantém livre para segurar outro equipamento**. Mesmo se a região alcançar o limite máximo, a Persona ainda pode se beneficiar do bônus de proteção do Escudo.

Bélica

Tipo: Escudos.

Após adquirir essa modificação, o escudo também é **considerado uma Arma** e pode receber modificações para armas. Além disso, a Persona pode utilizá-lo para realizar ataques contra alvos em Alcance Adjacente, causando **1D6 pontos de Estresse**.

Espaçosa

Tipo: Vestimenta.

Enquanto equipar a Vestimenta, o seu **número de Espaços de Inventário aumenta em +5**. Pode ser obtida mais de uma vez.

Reforço

Tipo: Qualquer Proteção.

Aumenta em **+1 o bônus da Proteção**. Pode ser obtida mais de uma vez.

Versátil

Tipo: Vestimenta.

Escolha um conhecimento. Enquanto vestir a Vestimenta, todos os testes do conhecimento escolhido são realizados com a **dificuldade reduzida.**

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

O Farol do Grupo

...é quem abre o caminho para o grupo no escuro. Como apresentado no início deste sistema, as histórias de **Oblívio RPG** têm a escuridão como tema central, buscando sempre consumir a luz e tudo o que ela toca. Portanto, as regras contidas neste capítulo servem para momentos da partida em que os Jogadores se encontrem em ambientes dominados pela escuridão.

Quando estiverem numa situação dessas, ou assim que forem começar o jogo, os Jogadores devem eleger uma das Personas para se tornar o Farol do grupo, carregando a luz e mantendo todos iluminados. Esse Farol deve ter pelo menos uma região do corpo livre (geralmente os braços) para carregar o item Fonte de Luz, como descrito no capítulo "O seu Equipamento", além de alguns Combustíveis para acendê-la sempre que necessário. Se não tiver regiões livres para carregar a luz, ela é derrubada e pode se apagar caso ninguém a pegue do chão. Em nenhum momento deve haver mais de uma fonte de luz acesa dentro do grupo, já que isso voltará a atenção do Oblívio para as Personas e trará uma grande ameaça para derrotá-los. Além disso, também é necessário que o Farol jamais ocupe as posições extremas (início ou fim) na fileira do grupo (como descrito no capítulo "Cenas de Jogo" da seção "A Testemunha"), já que isso acabaria deixando a Persona na extremidade oposta No Escuro - encontre mais detalhes no capítulo "As Mazelas" desta seção do livro.

Abastecendo a Chama

Cada Fonte de Luz ilumina os arredores durante 1 cena ou 6 rodadas de combate, por conta da agitação dos movimentos. A chama deve ser abastecida em algum momento antes de apagar para que continue ardendo - mas caso apague, o grupo tem até o final da próxima rodada, ou após todos terem a oportunidade de agir na cena, para reacendê-la. Outras Personas também podem abastecer a chama no lugar do Farol, contanto que estejam adjacentes a ele e possam gastar uma ação de Movimento e Regular, para pegar um Combustível do Inventário e usá-lo na Fonte de Luz. Também é possível que mais de um jogador tenha uma Fonte de Luz em seu inventário, contanto que não haja mais de uma acesa ao mesmo tempo. Duas Fontes de Luz só poderão ser acesas ao mesmo tempo caso os dois Faróis estejam separados por uma distância significativa.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Derrubando a Chama

Caso a Fonte de Luz do grupo seja derrubada, uma Cena de Tensão se inicia - caso as Personas já não estejam em uma cena do tipo ou de combate - dando até o próximo turno da Persona que derrubou a luz para que alguém do grupo pegue-a do chão. Se estiver na mesma zona que ela, é necessário gastar apenas uma Ação de Movimento ou Regular para pegá-la. Contudo, se estiver mais distante, deve gastar tanto uma Ação de Movimento para chegar até lá, quanto uma Regular para pegá-la.

Ficando no Escuro

Caso a luz venha a se apagar de alguma forma, uma Cena de Tensão se inicia - caso as Personas já não estejam em uma cena do tipo ou de combate - e a Testemunha ou um Jogador do grupo deve rolar 1D6 para determinar quantas rodadas as Personas conseguem resistir à escuridão. Se rolar de 1 a 3, elas têm uma rodada. Se rolar de 4 a 6, elas têm 2 rodadas. Caso a luz não seja restabelecida após isso, todas as Personas ficam Fora de Ação e são automaticamente mortas.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

A sua Motivação

...é o que vai te levar a lugares em que você jamais imaginou chegar. Após finalizar a criação da sua Persona, defina uma motivação para tirá-la da zona de conforto e jogá-la diretamente nas garras da escuridão. Algo que represente um grande peso para ela, mas que também a mantenha de pé quando estiver prestes a cair. Caso prefira, também pode rolar 1D6 e deixar a sorte decidir por você.

1 - Alcançar o Ideal

Nunca é tarde para obter aquilo que sempre sonhou, seja uma nova forma ideal para o seu corpo, ou a utopia de uma civilização. Personas com essa Motivação recebem pontos de Coragem sempre que buscarem Alcançar o Ideal que almejam.

2 - Dar o Troco

Alguém teve um grande impacto na sua vida, seja para o bem ou o mal, mudando definitivamente a forma como você enxerga e trata o mundo. Talvez tenham te salvado, e você procura salvar outros na mesma posição em que esteve; ou ainda tiraram tudo o que você tinha, e agora quer devolver favor. Personas com essa Motivação recebem pontos de Coragem sempre que buscarem Dar o Troco no mundo.

3 - Encontrar Aquilo

Algo está fora do seu alcance, e você precisa fazer de tudo para tê-lo em mãos. Seja uma filha que foi separada de você pelo mundo, ou conhecimentos esquecidos pelo tempo em ruínas distantes. Personas com essa Motivação recebem pontos de Coragem sempre que buscarem Encontrar Aquilo que estão atrás.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

4 - Salvar Aquilo

Existe algo no mundo que vale a pena arriscar a sua vida para proteger. Seja um dos seus entes queridos, ou um projeto de invenção que poderia ajudar milhares de pessoas. Personas com essa Motivação recebem pontos de Coragem sempre que buscarem Salvar Aquilo que tanto prezam.

5 - Seguir as Regras

Existe uma forte crença que é a sua âncora nesse mar de escuridão. Seja uma religião que seus pais lhe ensinaram desde criança, ou um conjunto de mandamentos que precisa seguir à risca para evitar punições severas. Personas com essa Motivação recebem pontos de Coragem sempre que buscarem Seguir as Regras que acreditam.

6 - Se Redimir

Seu passado é marcado por um grande arrependimento, que você busca com todas as forças reparar. Seja ter falhado com alguém importante e traído as suas expectativas, ou destruído o que era mais importante para você por não conseguir enxergar os seus erros. Personas com essa Motivação recebem pontos de Coragem sempre que buscarem Se Redimir dos erros que cometeram.

Durante a partida, a Testemunha pode apresentar situações em que a Motivação mova as ações da sua Persona. Alguém movido por Seguir as Regras, que acredita em obedecer sempre as leis, pode ficar contra o grupo caso eles decidam invadir um local ou até mesmo roubar alguém - infringindo diretamente as leis. Em casos como esse, em que os Jogadores ajam de acordo com as suas Motivações e interpretem seus personagens de acordo, os mesmos são recompensados com pontos de Coragem por serem

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

fiéis às suas Personas. Contudo, nem todas as ações durante uma partida são necessariamente movidas pela sua Motivação.

Pode ser que a mesma Persona espere o sinal fechar antes de atravessar a rua, mesmo sem nenhum carro vindo, apenas porque foi criada dessa forma - algo que não traria um impacto significativo ao jogo. Os Jogadores são recompensados em Coragem quando ações movidas pela sua Motivação geram um impacto real na narrativa, e até mesmo conflitos com outras Personas ao decorrer da história. Em último caso, fica a critério da Testemunha definir quando uma ação com Motivação recompensa os Jogadores com Coragem

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

As suas Ações

...representam o que é possível realizar, como a sua Persona, dentro da narrativa de jogo. Pode ser algo simples, desde levantar ou abrir uma porta, até algo bem complexo como estudar o mecanismo de trava de uma porta cibernética. Cada ação pode ser executada em um tempo ou forma diferente das demais, o que faz com que elas sejam separadas em 4 tipos diferentes: Padrão, Extra, de Movimento e Completa. Todas as Personas podem realizar uma Ação Padrão, Extra e de Movimento em seus turnos, ou uma única Ação Completa no lugar de todas as demais.

Ação Padrão é a maioria das ações básicas que a sua Persona pode realizar, como atacar, interagir com o ambiente ou tentar realizar algum feito específico. Se uma ação levar tanto tempo quanto ler essa caixa de texto, pode considerá-la como uma Ação Padrão.

Ação Extra é uma ação rápida em resposta a eventos no ambiente ao seu redor. Essas ações são menos comuns e costumam ser especificadas em habilidades, diferenciando-as das ações regulares - como quando você deixa cair algo e instintivamente o pega no ar. Diferente das demais ações, elas podem ser realizadas fora do seu turno.

Ação de Movimento é qualquer ação que envolva a movimentação da sua Persona, seja no mesmo espaço ou mudando de posição no ambiente. Soltar um objeto, se abaixar para pegar algo ou andar até o outro lado de um cômodo são todas ações de movimento.

Ação Completa é qualquer ação que tome todo o esforço e concentração da sua Persona. Essas ações são raras e tomam o seu turno de combate por inteiro, ou uma parte significativa de uma Cena de Jogo. É como ler todo o capítulo “As suas Ações” e compreender as informações contidas aqui.

Ações Específicas

Não existem limites para o que pode ser feito dentro de uma partida de **Oblívio RPG**. Contudo, em dados momentos da Partida, pode ser que as Personas ou Ameaças queiram realizar algo específico, que vá além das

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

ações descritas anteriormente. Para casos como esse, onde os Jogadores ou a Testemunha fiquem em dúvida quanto a como uma dada ação poderia ser realizada, as opções a seguir podem servir de ajuda.

Acelerar (Ação Regular) A Persona corre na sua velocidade máxima. O seu atributo de Velocidade é dobrado até o final do seu próximo turno. Essa ação pode ser usada um máximo de vezes igual ao seu atributo de Fôlego, entre Cenas de Descanso. Para cada uso acima disso, a Persona sofre 1D4 pontos de Estresse cumulativos nas suas pernas, ou regiões de corpo usadas para se movimentar.

Ajudar (Ação Regular) A Persona auxilia outra pessoa a realizar uma tarefa. Descreva à Testemunha de que forma essa ajuda acontece e como isso poderia fazer a diferença para o sucesso do seu aliado. Para cada Jogador que Ajudar no teste, um bônus de +1 é adicionado ao resultado da rolagem.

Analisar (Ação Regular) A Persona procura brechas na Proteção de um alvo. Escolha um alvo em Alcance Médio para competir em um teste de Duelo. Se vencer a disputa, todos os ataques contra o alvo até o final da Cena de Jogo recebem um bônus em um dos Testes de Combate igual à metade do atributo do Mente da Persona. Após realizar essa ação com sucesso contra um alvo, outras Personas do grupo não podem mais analisá-lo.

Atacar (Ação Regular) A Persona arrisca partes do seu corpo para ferir alguém/algo. Como descrito no capítulo “Os seus Testes” desta seção do livro, determine quais regiões deseja arriscar e role 1D20 para cada uma, comparando seus resultados com a tabela “Zona de Acerto de D20”.

Descansar As Personas realizam uma Cena de Descanso. Para tal, é necessário estar em um ambiente minimamente seguro, sem uma ameaça iminente ou fora de um combate contra inimigos, além de pelo menos uma Persona ter uma Fogueira em seu inventário. Essa ação é realizada em conjunto com a Ação Completa de preparar a Fogueira. Confira o capítulo “Cenas de Jogo” da seção “A Testemunha” para mais detalhes.

Distrair (Ação Regular) A Persona atrai a atenção de um alvo. Ao obter sucesso em um teste de Social, ou outro similar, ela cria uma

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

distração para um evento a sua escolha, como outra Persona tentando se esconder de uma ameaça. Todos os testes realizados pelo alvo distraído para detectar esse evento possuem a dificuldade aumentada enquanto a Persona continuar a distraí-lo.

Escapar (Ação Regular ou Completa) A Persona tenta se livrar de um conflito. Durante Cenas de Tensão ou em outros momentos da partida em que seja necessário evitar um perigo iminente, as Personas podem realizar testes de Conhecimentos variados para Escapar. Alternativamente, é possível realizá-los como uma Ação Completa para dobrar a quantidade de sucessos obtidos (Sucesso Regular: de 1 passa a valer como 2, Sucesso Extremo: de 2 passa a valer como 4). As Personas escapam quando tiverem uma quantidade de sucessos igual ou superior ao Grau de Ameaça especificado pela Testemunha. Caso tentem escapar de múltiplos inimigos, devem obter uma quantidade de sucessos igual ao grau da maior ameaça somado ao número de ameaças em combate. Por exemplo, para escapar de 1 Rei dos Ratos (Ameaça de Grau 5) e 2 Enxames (Ameaças de Grau 3), é necessário 8 sucessos.

Fabricar (Ação Completa) A Persona cria um item à sua escolha. Durante uma Cena de Jogo, a Persona pode realizar um teste de Saber para tentar fabricar um Equipamento ou Modificação que desejar, contanto que possua Recursos para servir de base. A seguir estão mais detalhes de como Fabricar diferentes Equipamentos, possíveis alterações que podem sofrer e limitações.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Tabela de fabricação

Equipamentos Consumíveis	Custo: igual ao número de Usos do Equipamento desejado.
	Alteração: O número de Usos e Habilidades de Equipamentos fabricados dessa forma é reduzido pela metade, a menos que a Persona gaste 1 uso de um Kit de Reparos durante a fabricação.
	Limitação: Não é possível fabricar outros Recursos e Kits de Reparos.
Equipamentos Duráveis	Custo: Equipamentos Leves - 2 Recursos, Equipamentos Médios - 3 Recursos, Equipamentos Pesados - 4 Recursos.
	Alteração: O limite de Estresse e Dano de Equipamentos fabricados dessa forma é reduzido pela metade, a menos que a Persona gaste 1 uso de um Kit de Reparos durante a fabricação.
Modificações	Custo: 2 Recursos.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Mirar (Ação Completa) A Persona pode concentrar a sua atenção para acertar as regiões do corpo do alvo com um ataque. A ação de Mirar funciona similar à de Atacar, com a Persona arriscando regiões do seu corpo em Testes de Combate, mas tendo uma das regiões do alvo como foco do ataque. Caso acerte, todo o dano causado é direcionado àquela região em específico, não podendo ser dividido entre outras partes do corpo - apenas com Equipamentos daquela região. Ao mesmo tempo, a Proteção do alvo nesse ataque específico recebe um bônus igual a quantidade de Estresse que ainda pode acumular na região mirada. Por exemplo, para acertar o Braço Esquerdo de uma Ameaça com 3 de Proteção e limite de 4 pontos de Estresse nessa região, mas que já tenha recebido 1 ponto, o atacante deve ter pelo menos 6 sucessos em seu ataque.

Preparar (Ação Regular + Extra) A Persona prepara uma ação. O Jogador deve gastar uma Ação Regular para definir uma situação que fará sua Persona agir. Quando a situação acontecer, como o ataque de uma ameaça ou um aliado ficar Fora de Ação, deve gastar uma Ação Extra para realizar a ação preparada. Caso a Persona realize alguma Ação Regular em seu turno antes disso acontecer, a ação preparada é perdida.

Ações Corajosas

A coragem é a luz que brilha nas trevas, mesmo quando tudo parece perdido. As Ações Corajosas representam momentos em que as Personas escolhem se colocar em risco extremo, para proteger seus aliados ou alcançar um objetivo maior. Essas ações transcendem o comum, desafiando o medo e a escuridão ao redor, e, em troca, recompensando os Jogadores com pontos de Coragem por sua ousadia.

Narrativamente, as Ações Corajosas são livres e flexíveis, permitindo que cada Jogador determine a melhor forma de expressar o heroísmo da sua Persona. Essas ações podem ser tão grandiosas quanto enfrentar sozinho um inimigo poderoso a fim de dar tempo aos aliados de escaparem, ou tão pessoais quanto se colocar entre um amigo e um golpe que poderia ser fatal. O importante é que essa ação apresente um risco real à sua Persona, seja físico, emocional ou moral. Enquanto um Jogador poderia converter ações comuns, ou ainda, Ações Específicas, para torná-las Ações Corajosas, também poderia escolher dentre uma das opções a seguir:

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Seguir em Frente (Ação Regular) A Persona abre mão da sua motivação. Após rever seus objetivos e expectativas, uma Persona pode realizar um teste de Emocional para tentar abrir mão da sua Motivação. Isso pode representar a Persona se desapegando a algo de seu passado que não a permitisse seguir em frente, ou encontrar uma razão melhor que a motive a viver. A Persona recebe 1 ponto de Coragem em troca. Caso seja válido, a Testemunha também pode recomendar a escolha de uma nova Motivação após isso.

Resgatar (Ação Regular) A Persona socorre alguém em pânico. Ao presenciar outra Persona em Pavor, pode realizar um teste de Emocional para tentar ajudá-la a se acalmar. Se tiver um sucesso, aquela Persona recebe 1 ponto de Coragem e deixa de sofrer da mazela.

Sacrificar (Ação Extra) A Persona se arrisca por aqueles que se importa. Uma vez por rodada, após uma Persona adjacente sofrer pontos de Estresse, você pode se oferecer para recebê-los em seu lugar. Ao fazer isso, o dano é direcionado ao seu corpo, não podendo ser atribuído a Equipamentos. A Persona recebe 1 ponto de Coragem em troca.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

As Mazelas

...são condições negativas que podem acometer as Personas durante a partida. Desde coisas simples como escorregar e ficar No Chão, até outras mais complicadas como entrar em Pavor. Cada Mazela causa efeitos específicos na Persona, e só pode ser resolvida através de ações específicas.

Botando para Fora

O enjoo é forte demais para ser contido. Enquanto estiver Botando para Fora, o atributo de Carne da Persona deixa de ser somado à sua Proteção, além de sofrer 1 ponto de Estresse ao final de cada um dos seus turnos dessa forma. A mazela se encerra após a Persona obter sucesso em um teste de Esforço com uma Ação Regular, ou com um uso de Kit de Primeiros Socorros ou da habilidade Bálsamo.

Carne Fraca

Não tão rápido assim. Ao recuperar 10 Pontos de Estresse ou mais de uma só vez numa Cena de Jogo ou dentro de uma rodada, os músculos da Persona relaxam e se tornam vulneráveis à fadiga. Na próxima vez que sofrer pontos de Estresse, receberá o dobro de dano, encerrando a mazela.

Confusão

Cuidado por onde anda. Enquanto sofrer de Confusão, antes de realizar qualquer ação sem ajuda de outra Persona que não esteja sofrendo da mazela, a Persona deve rolar 1D6. Se tirar de 1 a 3, a ação falha de maneira contrária ao que deveria fazer originalmente, como andar na direção contrária ou atacar um aliado ao invés do seu alvo. Se rolar de 4 a 6, a ação é bem sucedida. A mazela se encerra após a Persona obter sucesso em um teste de Esforço ou Rastro, à sua escolha.

Coragem Cega

Os corajosos são os que mais se machucam. Ao recuperar 3 pontos de Coragem ou mais de uma só vez Cena de Jogo ou dentro de uma rodada, a Persona se torna cega aos perigos e acredita ser invencível contra qualquer mal. Sua Proteção é reduzida em um valor igual a quantidade de Coragem recebida, até o próximo ataque que lhe causar dano.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Ferida

Isso vai deixar uma marca. Após sofrer uma quantidade de pontos de Estresse de uma só vez igual ou superior à metade do seu limite máximo de Estresse, ou for alvo de uma habilidade de ameaça que cause uma Ferida, a Persona recebe um ferimento persistente. Ao final de cada rodada em que ainda sofrer da mazela, a Persona volta a receber a mesma quantidade de Estresse que ocasionou na Ferida. A mazela se encerra após uma Persona gastar um uso do Kit de Primeiros Socorros para tratar a Ferida. Caso um inimigo tenha pelo menos 1 Sucesso Extremo em um teste de Combate contra a Persona, a Ferida aumenta em 1 ponto cumulativo.

Fome

Saco vazia não para em pé. Se até realizar uma Cena de Descanso a Persona não tiver se alimentado uma única vez de uma Ração, a quantidade de Pontos de Estresse que recuperar com habilidades ou equipamentos que não sejam uma Ração é reduzida pela metade. Além disso, também adquire a mazela Carne Fraca.

Jura de Morte

Não vão descansar até ver a sua cabeça em um espeto. Enquanto estiver com essa mazela, a Persona se torna o alvo de todos os ataques inimigos, além de todos os ataques realizados contra ela possuírem a Dificuldade Reduzida. Para removê-la, é necessário obter sucesso com uma das opções a seguir:

- Escapar - teste de Esforço, ou similar, para correr de seus inimigos;
- Esconder - teste de Bandidagem, ou similar, para evitar seus inimigos;
- Estripar - derrotar o responsável pela ativação da habilidade.

Lentidão

O mundo parece se mover mais devagar. Enquanto sofrer de Lentidão, o atributo de Fuga da Persona é reduzido pela metade (ou 1, o que for maior) e testes baseados em Fuga - como Bandidagem e Reflexos - passam a ter a dificuldade aumentada. A Persona se recupera ao ser tratada por habilidades como “Bálsamo” ou após uma Cena de Descanso.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

No Chão

É melhor se levantar logo. Uma Persona No Chão deve gastar uma Ação Extra e de Movimento para se levantar. Enquanto permanecer assim, todos os testes de Combate são rolados novamente e a Persona deve utilizar o pior resultado. Enquanto testes de Combate realizados contra a Persona são rolados novamente, mas com o melhor resultado sendo utilizado.

No Escuro

A luz se apagou. Enquanto a Persona estiver No Escuro, ela também sofre de Pavor e, sempre que realizar um Teste de Combate, deve rolar os dados mais uma vez e utilizar o pior resultado.

Pavor

O Medo é demais para você aguentar. Após ser alvo de alguma habilidade ou efeito que cause essa mazela, ou perder pontos de Coragem quando já não tiver mais nenhum, a Persona passa a ter medo de tudo ao seu redor. Todos os bônus são subtraídos ao invés de somados às suas rolagens e a Persona deve gastar todas as suas ações para Escapar em busca de um lugar seguro. Ao final de cada rodada dessa forma, ela perde 1 ponto de Coragem, ou Determinação - caso não tenha mais Coragem para perder. Caso não haja mais pontos de Determinação a serem reduzidos dessa forma, a Persona deve realizar um teste de Esforço ao final de cada rodada, ficando Fora de Ação com uma falha. Após Escapar com sucesso, a Persona, ou outra que não sofra de Pavor, pode realizar um teste de Emocional para encerrar a mazela e recuperar 1 ponto de Coragem.

Pegando Fogo

Quem brinca com fogo pode se queimar. Enquanto estiver Pegando Fogo, a Persona recebe metade do dano original que ocasionou a mazela ao final de cada rodada, ou minuto fora de combate. Na próxima vez que receber esse dano, ele é reduzido em 1 ponto continuamente, conforme as chamas perdem potência e vão ficando sem combustível para queimar. A mazela termina se a Persona gastar uma Ação Regular e de Movimento para apagar o fogo, ou o dano zerar completamente. Se uma Persona sofrer mais de 5 Pontos de Estresse dessa forma, ela também recebe uma Ferida.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Sem Fôlego

Está difícil de respirar. Enquanto estiver Sem Fôlego, as ações da Persona têm o seu custo aumentado:

- Ações Regulares passam a ser Completas;
- Ações Extras passam a ser Regulares:
- Ações de Movimento tem a sua Velocidade reduzida pela metade;
- Ações Completas demoram 2 turnos de combate, ou 2 minutos fora de combate, para serem realizadas.

Ao final de cada turno dessa forma, pode realizar um teste de Esforço como uma Ação Completa para se recuperar com um sucesso. Uma Persona pode ficar Sem Fôlego por uma quantidade de turnos, ou minutos fora de combate, igual ao seu atributo de Fôlego (ou 1, o que for maior). Após isso, ficará Fora de Ação.

Sem Reação

Algo tira o seu foco, fazendo com que fique vulnerável momentaneamente. Uma Persona só pode ficar Sem Reação por 2 turnos. Ao final do primeiro turno, pode realizar um teste de Rastro para se recuperar. Enquanto permanecer dessa forma, sua proteção é reduzida a 1 e deixa de receber os bônus de todas as proteções que não sejam armaduras. Além de falhar automaticamente em todos os testes que não sejam o de Rastro, para se recuperar da mazela.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

O que vem depois?

Vocês terminaram de escrever as suas Fichas de Persona. Escolheram os Papéis, suas habilidades e os melhores Equipamentos para garantir que nada possa dar errado durante a sua exploração. E agora, o que acontece?

Está na hora da Testemunha entrar em ação e começar a Partida de Jogo de vocês. Apresentar o universo, a proposta do jogo e como as suas Personas se inserem dentro da narrativa. A próxima seção, "A Testemunha", oferece mais detalhes sobre como narrar as Partidas de Oblívio, assim como outros detalhes que não cabem aos Jogadores saberem pelo momento. Contudo, ainda existe um último ponto importante a se comentar nesta seção: a Progressão de Nível.

Assim como em um videogame e outros sistemas de RPG, as suas Personas podem enfrentar desafios e se tornarem mais fortes conforme os superarem. Ao fazer isso, você se aprimora e recebe alguns benefícios para representar esse crescimento dentro das regras do sistema. A cada Missão de Jogo concluída, ou à critério da Testemunha, siga os passos a seguir para elevar o Nível da sua Persona:

Progressão de nível	
Mais Estresse	Aumente o limite máximo de Estresse do seu corpo em uma quantidade igual à metade do seu atributo de Carne (ou 1, o que for maior).
Mais Habilidades	Adquira uma quantidade de Habilidades Únicas ou Gerais igual a 1 + o número de Personas que morreram durante a missão.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Cartas do Buraco

Conforme os Jogadores avançarem na busca pelo objetivo da sua Missão, eventualmente podem acabar se deparando com locais onde a escuridão se manifesta de forma mais intensa, trazendo suas Ameaças e alguns tesouros ao grupo. Lugares assim, onde cada passo deve ser pensado com cuidado e a luz é a última esperança das Personas, são chamados de Buracos.

Prédios abandonados, masmorras antigas, estações espaciais distantes ou até mesmo cidades inteiras podem ser consideradas Buracos para o grupo explorar. A forma como a Testemunha escolhe narrá-los, seja usando mapas ou apenas a imaginação, fica a seu critério, mas neste capítulo apresentamos uma alternativa que pode facilitar as suas Partidas de Jogo: as Cartas de Buraco.

O Baralho de Buraco de **Oblívio RPG** é dividido em 2 partes: o Baralho de Fundação e o de Construção. Cartas de Fundação são utilizadas para determinar a Entrada do Buraco, assim como Efeitos que podem influenciar na sua exploração e a Missão que o grupo tem a cumprir lá dentro. Enquanto Cartas de Construção determinam de fato o que há em cada cômodo visitado, conectando-se umas com as outras e formando organicamente um mapa conforme as Personas exploram o local.

Criando Buracos

A criação de Buracos pode ser realizada junto aos Jogadores em tempo real, ou anteriormente pela Testemunha em preparação à Partida de Jogo. Seja qual for a sua escolha, os passos a seguir apresentam como esse processo pode ser realizado.

1° - Separe os Baralhos: Separe o Baralho de Fundação e Construção para que não haja confusão entre as suas cartas;

2° - Embaralhe os Baralhos: Ao embaralhar o Baralho de Fundação, separe cada um dos bolos de cartas de acordo com o seu tipo e embaralhe-os separadamente - com exceção das Cartas de Fogueira, que podem ser deixadas de lado no momento. Já o Baralho de Construção terá todas as suas cartas embaralhadas juntas, para garantir que seja o mais aleatório possível;

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

3° - Funde o Buraco: Com todos os baralhos devidamente separados e embaralhados, a Testemunha ou um dos Jogadores do grupo deve sacar uma carta de Entrada, Efeito e Missão dos seus respectivos bolos. Contudo, também é possível deixar as cartas de Missão ou Efeito de lado, caso prefiram uma exploração mais simples.

4° - Construa o Buraco: O grupo deve escolher uma das extremidades possíveis da Carta de Entrada para avançar dentro do Buraco. Quando isso acontecer, e sempre que explorarem as extremidades de outras cartas, a Testemunha ou um Jogador deve sacar uma carta do Baralho de Construção e colocá-la junto à carta anterior na direção que seguiram.

A exploração chega ao fim quando a Missão do grupo dentro do Buraco for completada, caso não hajam mais conexões possíveis a serem realizadas entre as cartas ou o se o grupo decidir deixar o Buraco por uma Carta de Saída ou pela de Entrada.

José (Testemunha)

Então, vocês adentram a vila abandonada. Ao chegar na entrada do local, vocês avistam que todas as estruturas estão com as portas escancaradas e janelas quebradas, mas sem sinal de gente. Todavia, para o lado esquerdo, vocês veem uma espécie de hospital, com as janelas e portas barricadas. Seguindo em frente, o caminho leva para o centro da vila, que possui um poço com moscas voando por cima... (Carta de Entrada, 2 conexões).

Juliana (Jogadora)

Vamos para a esquerda, pode haver pessoas ainda vivas naquele hospital!

José (Testemunha)

Ao se aproximarem da porta barricada, vocês acabam pisando em um fio preso a alguns sinos acima do teto. Uma cacofonia de barulhos graves e agudos começam a ecoar pelas ruas vazias... Vocês não estão mais sozinhos. (Carta de Armadilha - Resultado 1: Alarme).

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Baralho de Fundação

Como apresentado anteriormente, o Baralho de Fundação consiste em 4 tipos de cartas: Entrada, Efeito, Fogueira e Missão, utilizadas para definir o espaço a ser explorado e os principais desafios ou benefícios que podem ser apresentados ao grupo. Com exceção das cartas de Entrada, as demais Cartas de Fundação não se conectam aos cômodos do Buraco, ficando à parte na mesa, apenas para lembrar os Jogadores de seus efeitos.

Cartas de Entrada representam o início do Buraco. Desde um portão de ferro antigo até um grande salão luxuoso, a Entrada define o ponto de partida da exploração do grupo, funcionando também como uma rota de fuga em casos de retirada estratégica. Cartas de Entrada variam entre 2 a 4 conexões com Cartas de Construção.

Cartas de Fogueira representam um local de descanso. Sempre que os Jogadores realizarem uma Cena de Descanso, devem posicionar uma Carta de Fogueira em uma das extremidades livres da carta. Caso a carta em que estejam não possa mais realizar conexões, as Personas não podem descansar ali.

Cartas de Efeito representam alguma condição especial que afeta o Buraco, desde cômodos que mudam constantemente de lugar até combustíveis sendo consumidos mais rápido que o normal. Cartas de Efeito podem ser aplicadas em todo o local ou em apenas um dos seus andares, à escolha da Testemunha. Essas cartas são opcionais e podem tornar o Buraco mais único e desafiador ao grupo.

Tabela de Efeito

1d6	EFEITO
1	**Amaldiçoado** *A Escuridão te despreza.* A Escuridão não permite que as Personas se recuperem. Enquanto estiverem dentro do Buraco, todos os Equipamentos, Habilidades e outros efeitos que possibilitem recuperar pontos de Estresse recuperam apenas metade da quantia original.
2	**Assustador** *Só pode ser um pesadelo.* A Escuridão se alimenta dos seus medos. Sempre que uma Persona perder pontos de Coragem dentro do Buraco, ela perde o dobro da quantidade original.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

3	**Confortável** *Não dormia bem assim há anos!* A Escuridão fornece um sono profundo, sem perturbações. Sempre que realizarem uma Cena de Descanso dentro do Buraco, as Personas recuperam todos os pontos de Estresse que tiverem acumulado até então.
4	**Escuro** *As luzes se apagaram.* A Escuridão é mais densa aqui. Enquanto estiverem dentro do Buraco, todos os Combustíveis abastecem Fontes de Luz pela metade do tempo original. Além disso, outros efeitos que permitam criar luz, também são reduzidos à metade do tempo.
5	**Insônia** *Nós precisamos descansar.* O sono não lhe encontrará aqui. Enquanto estiverem dentro do Buraco, não é possível realizar Cenas de Descanso.
6	**Mortal** *Não podemos cair aqui.* A morte está à espreita. Toda vez que uma Persona alcançar seu limite máximo de Estresse dentro do Buraco, fica duas vezes Fora de Ação, em vez de apenas uma.

Arthur (Jogador)

E essa névoa, não faz nada com a gente?

José (Testemunha)

Ah... Claro que eu tinha planejado isso... *rola o dado* 6... Legal! Esse é um local inóspito, por isso, vocês podem ganhar Estresse a cada nova sala que entrarem...

Ana (Jogadora)

Pra que tu foi falar, hein?

Cartas de Missão representam o objetivo a ser concluído pelos Jogadores. Desde escapar com sucesso de dentro do Buraco até expulsar a escuridão que reside ali. Cartas de Missão valem para o local como um todo, mas podem ser trocadas caso o grupo abandone ou conclua a sua missão. Essas cartas são opcionais e podem ajudar a customizar o Buraco e contribuir para a interpretação dos Jogadores.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Tabela de Missão

1d6	Missão
1	**Acabe com o Mal** *Esse lugar está infestado.* Os lacaios da Escuridão precisam ser derrotados. As Personas precisam vencer uma quantidade de combates igual à metade do número de Personas no grupo (ou 1, o que for maior) + 1D4. Elas devem explorar o Buraco até encontrarem uma Carta de Encontro ou Objetivo e então rolar na Tabela de Objetivo para determinar o que acontece.
2	**Ache a Saída** *Parece que não será tão fácil voltar para casa.* O grupo precisa encontrar a saída do Buraco. Antes de começar a exploração, a Testemunha ou um Jogador do grupo deve rolar na Tabela de Objetivo correspondente para determinar efeitos adicionais para essa Missão. Após iniciarem a exploração, não é mais possível deixar o Buraco a partir da Carta de Entrada, fazendo com que as Personas precisem explorar o local até encontrar uma Carta de Saída ou Objetivo.
3	**Destrua o Oculto** *Devemos destruir isso de uma vez por todas.* A Escuridão protege algo que deve ser eliminado. As Personas precisam acabar com algo que se esconde no escuro, como um altar ou ritual. Elas devem explorar o Buraco até encontrarem uma Carta de Segredo ou Objetivo e então rolar na Tabela de Objetivo para determinar o que acontece.
4	**Devolva ao Lar** *Coloque de volta, agora!* A Escuridão busca reaver aquilo que lhe falta. As Personas começam a exploração com algo que deve ser retornado ao Oblívio, como uma Ameaça ou Equipamento Corrompido. Elas devem explorar o Buraco até encontrarem uma Carta de Vazio ou Objetivo e então rolar na Tabela de Objetivo para determinar o que acontece.
5	**Resgate o Perdido** *O Buraco busca aquilo que não lhe pertence.* A Escuridão busca tomar aquilo que não deve. As Personas precisam encontrar algo que foi perdido para o Oblívio e trazê-lo de volta, como um objeto ou pessoa. Elas devem explorar o Buraco até encontrarem uma Carta de Tesouro ou Objetivo e então rolar na Tabela de Objetivo.
6	**Salve o Dia** *Precisamos viajar até o coração das trevas...* O grupo precisa acabar com a fonte da Escuridão. As Personas precisam encontrar uma forma de impedir a materialização do Oblívio neste mundo, destruindo o seu avatar. Elas devem explorar o Buraco até encontrarem uma Carta de Objetivo e então rolar na Tabela de Objetivo para determinar o que acontece.

José (Testemunha)

Mas esse Buraco vai ser um daqueles clássicos onde os jogadores derrotam um "boss" ou uma caça ao tesouro em que eles precisam encontrar uma relíquia? Na indecisão, vou rolar! *rola os dados* 6... Clássico!

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Baralho de Construção

Enquanto o Baralho de Fundação define a base da estrutura do Buraco, o Baralho de Construção define os segredos revelados às Personas conforme elas exploram a escuridão. Composto por cartas de Armadilha, Encontro, Escada, Infortúnio, Oblívio, Saída, Segredo, Tesouro e Vazio, todas elas servem para determinar quais desafios ou recompensas as Personas vão encontrar.

Cartas de Armadilha representam um risco ao bem-estar das Personas, seja por uma armadilha de fato ou outro perigo oculto que possa pegá-las de surpresa. Quando tirar essa carta, role na Tabela de Armadilha para determinar o que acontece.

Tabela de Armadilha

1d6	Armadilha
1	**Claustrofobia** *Está ficando apertado.* As Personas começam a ser esmagadas pela armadilha. Uma Cena de Tensão se inicia, onde os Jogadores têm 3 rodadas para obter pelo menos 2 sucessos em um teste de Esforço, Bandidagem ou outro similar para Escapar do perigo iminente. Se falharem, cada Persona recebe 3D4 Pontos de Estresse e fica Sem Fôlego.
2	**Coringa** *Dói, não é?* Uma armadilha que pode ser usada a favor do grupo. A armadilha não dispara na primeira vez que o grupo adentrar esse cômodo. Contudo, na próxima vez que qualquer Persona ou Ameaça entrar na sua carta, a Testemunha (ou um Jogador), deve rolar novamente nesta tabela para determinar o efeito da Armadilha
3	**Defeito** *Que sorte!* Parece que vocês escaparam dessa vez. Nada acontece e o grupo pode continuar a sua exploração. Caso uma Persona realize um teste de Saber ou similar para desmontar a armadilha, recebe 1D4 Recursos.
4	**Explosão** *Vai ser um estouro.* Um dispositivo escondido desencadeia uma explosão efetiva. A Testemunha, ou um Jogador, deve rolar 1D6 para determinar o tipo de explosão (1 ou 2: 1 Bomba Atordoante, 3 ou 4: 3D2 Bombas de Estalo, 5 ou 6: 2D4 Bombas Incendiárias. Todas as Personas devem realizar um teste de Reflexos para evitar a armadilha.
5	**Ferimento** *Isso vai doer.* O grupo deve agir rápido, ou vão ganhar uma nova cicatriz. Todas as Personas devem realizar um teste de Reflexos para evitar a armadilha. Se falharem, recebem 3D4 Pontos de Estresse e uma Ferida igual ao dano causado

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

6	**Visão** *Isso não pode ser real.* Uma cena perturbadora abala a confiança do grupo. Todas as Personas devem realizar um teste de Emocional. Se falharem, perdem 1D6 Pontos de Coragem.

Cartas de Encontro representam um confronto contra Ameaças e o início de uma Cena de Combate. Encontros são separados em diferentes níveis de dificuldade, baseados no número de Personas dentro de um grupo, ou na quantidade de Missões já concluídas pelo grupo - o que for maior: Fácil - até 3 Personas ou 2 Missões concluídas, Médio - até 5 Personas ou 5 Missões concluídas, Difícil - acima de 5 pessoas ou mais de 5 Missões concluídas. Quando tirar essa carta, role na Tabela de Encontro da dificuldade específica para determinar o que acontece.

Tabela de Encontro Fácil

1d6	Encontro
1	**Arrastão** *Pega ladrão!* 3 Trombadinhas iniciam uma Cena de Combate com o grupo. Role na Tabela de Recompensa das Ameaças derrotadas.
2	**Mausoléu** *Deviam ter continuado mortas.* 1 Mortalha e 3 Golfos iniciam uma Cena de Combate com o grupo. Aquilo que mantém a Mortalha apegada a esse mundo é um Equipamento que está escondido nessa sala - é necessário 1 sucesso em testes de Rastro com uma Ação Regular para encontrá-lo e outra Ação Regular para destruí-lo. Role na Tabela de Recompensa das Ameaças derrotadas.
3	**Necrotério** *Mire na cabeça.* 2 Carcaças iniciam uma Cena de Combate com o grupo. Role na Tabela de Recompensa das Ameaças derrotadas.
4	**Pestilência** *Não deixe-as se aproximar!* 3 Pestes iniciam uma Cena de Combate com o grupo. Role na Tabela de Recompensa das Ameaças derrotadas.
5	**Podridão** *É melhor manter distância...* 5 Golfos iniciam uma Cena de Combate com o grupo. Role na Tabela de Recompensa das Ameaças derrotadas.
6	**Umbral** *Estamos na terra dos mortos.* 1 Mortalha e 1 Carcaça iniciam uma Cena de Combate com o grupo. Aquilo que mantém a Mortalha apegada a esse mundo é um Equipamento que está escondido nessa sala - é necessário 2 sucessos coletivos em testes de Rastro com uma Ação Regular para encontrá-lo e outra Ação Regular para destruí-lo. PRole na Tabela de Recompensa das Ameaças derrotadas

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Tabela de Encontro Médio

1d6	Encontro
1	**Contaminação** *Use uma máscara!* 3 Mutágenos iniciam uma Cena de Combate com o grupo. Role na Tabela de Recompensa das Ameaças derrotadas.
2	**Falsidade** *Não acredite nas suas mentiras.* 1 Quimera inicia uma Cena de Combate com o grupo. Role na Tabela de Recompensa da Ameaça derrotada.
3	**Multidão** *Abram caminho.* 2 Enxames iniciam uma Cena de Combate com o grupo. Role na Tabela de Recompensa das Ameaças derrotadas.
4	**Obsessão** *Nunca estão satisfeitos.* 1 Coletor inicia uma Cena de Combate com o grupo. Role na Tabela de Recompensa da Ameaça derrotada.
5	**Peçonha** *Vai precisar de um hospital.* 2 Pestes e 1 Cilada iniciam uma Cena de Combate com o grupo. Role na Tabela de Recompensa das Ameaças derrotadas.
6	**Umbral** *Estamos na terra dos mortos.* 3 Carcaças e 2 Mortalhas iniciam uma Cena de Combate com o grupo. Aquilo que mantém as Mortalhas apegadas a esse mundo é um Equipamento que está escondido em até uma das salas de distância adjacentes a essa - um Jogador do grupo deve rolar 1D6 para determinar se está nessa sala (1 a 3 no dado) ou na próxima (4 a 6). São necessários 4 sucessos coletivos em testes de Rastro para cada Equipamento, com uma Ação Regular, para encontrá-los e outra Ação Regular para destruir cada um. Role na Tabela de Recompensa das Ameaças derrotadas.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Tabela de Encontro Difícil	
1d6	**Encontro**
1	**Contaminação** *Use uma máscara!* 3 Mutágenos e 1 Patógeno iniciam uma Cena de Combate com o grupo. Role na Tabela de Recompensa das Ameaças derrotadas.
2	**Caçada** *Nós somos as presas aqui.* 6 Pestes e 1 Errante iniciam uma Cena de Combate com o grupo. Role na Tabela de Recompensa das Ameaças derrotadas.
3	**Invasão** *Querem a sua carne.* 3 Mortalhas e 1 Coletor iniciam uma Cena de Combate com o grupo. Aquilo que mantém as Mortalhas apegadas a esse mundo é um Equipamento que está escondido em até duas salas de distância adjacentes a essa - um Jogador do grupo deve rolar 1D6 para determinar se está nessa sala (1 ou 2 no dado), na próxima (3 ou 4) ou na seguinte que o grupo escolher investigar (5 ou 6). São necessários 6 sucessos coletivos em testes de Rastro para cada Equipamento, com uma Ação Regular, para encontrá-los e outra Ação Regular para destruir cada um. Role na Tabela de Recompensa das Ameaças derrotadas.
4	**Multidão** *Abram caminho.* 2 Enxames e 1 Rei dos Ratos iniciam uma Cena de Combate com o grupo. Role na Tabela de Recompensa das Ameaças derrotadas.
5	**Passeata** *Vão passar por cima de nós!* 3 Carcaças e 1 Horda iniciam uma Cena de Combate com o grupo. Role na Tabela de Recompensa das Ameaças derrotadas.
6	**Podridão** *É melhor manter distância...* 2 Amálgamas Golfadas e 6 Golfos iniciam uma Cena de Combate com o grupo. Role na Tabela de Recompensa das Ameaças derrotadas.

Cartas de Escada representam um novo andar do Buraco, seja para cima ou para baixo. Quando tirar essa carta, tire também uma nova Carta de Entrada, deixe-a separada do restante do Buraco principal e comece a explorá-la em paralelo como seu novo andar.

Cartas de Infortúnio representam um acontecimento trágico, como a perda de um Equipamento ou um caminho sendo bloqueado e atrapalhando a exploração do grupo. Quando tirar essa carta, role na Tabela de Infortúnio para determinar o que acontece.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Tabela de Infortúnio

1d6	Infortúnio
1	**Aposta** *Quais são as chances?* Há chance de um grande risco, ou ganho, aqui. O grupo encontra algo misterioso, como uma porta fechada ou um baú, que gera um efeito caótico. Uma Persona do grupo deve rolar 1D6. De 1 a 3, todas sofrem 2D4 pontos de Estresse. De 4 a 6, todas recuperam 2D4 pontos de Estresse.
2	**Bolso Furado** *Parece que deixou algo cair.* Talvez aqui, ou em outro lugar do caminho, a sua bolsa ficou mais leve. Todas as Personas devem rolar 1D6. Quem tiver o menor resultado, perde um dos seus Equipamentos Guardados. Essa perda pode ser determinada pela Testemunha ou rolando um dado equivalente à quantidade de Equipamentos Guardados
3	**Déjà-vu** *Já vimos isso antes...* A história se repete novamente. Na próxima vez que o grupo passar por um cômodo já explorado, o efeito da carta acontece mais uma vez. Caso prefiram, podem rolar na tabela correspondente para decidir um novo efeito naquele cômodo.
4	**Desmoronamento** *Cuidado com a cabeça.* Algo está impedindo o caminho a seguir. Uma das conexões da carta com outras do Buraco é bloqueada, impedindo que o grupo siga por aquele caminho. Todas as Personas podem realizar um teste de Esforço, ou similar, para tentar desobstruir o caminho. É necessário um total de 3 sucessos em grupo.
5	**Drenagem** *Não me sinto bem.* A Escuridão drena as suas forças. Todas as Personas devem realizar um teste de Emocional. Se falharem, devem rolar 1D6 para determinar qual dos seus Atributos Fixos será reduzido em 1 ponto (1 - Carne, 2 - Força, 3 - Fôlego, 4- Coragem, 5 - Velocidade, 6 - Role novamente).
6	**Mau Olhado** *Alguém quer o seu mal.* Vocês sentem um mal estar súbito. Todas as Personas devem realizar um teste de Emocional. Se falharem, devem rolar 1D6 para determinar qual das mazelas a seguir vão receber: 1 - Botando para Fora, 2 - Carne Fraca, 3 - Ferida, 4 - Fome, 5 - Pegando Fogo, 6 - Sem Fôlego. No caso de Ferida e Pegando Fogo, role 2D4 para determinar o dano recebido.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Cartas de Objetivo representam aquilo que as Personas buscam no Buraco. Essas cartas podem ser utilizadas em conjunto com a Carta de Missão para determinar a sua natureza, ou apenas representar aquilo que a Testemunha desejar. Se estiver sendo utilizada junto de uma Carta de Missão, role na Tabela de Objetivo correspondente ao tipo da Missão para determinar o que acontece.

Tabela de Objetivo- Acabe com o mal

1d6	Objetivo
1 ou 2	**Dose Dupla** *Tem muitas aqui!* As forças do Oblívio se multiplicam. A Testemunha, ou um Jogador, deve rolar na Tabela de Encontro para determinar quais Ameaças serão enfrentadas pelo grupo. Contudo, eles passam a enfrentar o dobro do número de ameaças original.
3 a 5	**Incentivo** *Parece que estão mais fortes!* A Escuridão empodera seus lacaios. A Testemunha, ou um Jogador, deve rolar na Tabela de Encontro para determinar quais Ameaças serão enfrentadas pelo grupo. Contudo, todas as Ameaças recebem uma Ação Regular adicional em seus turnos
6	**General** *Derrotem a líder.* A Escuridão envia seus generais à guerra. A Testemunha, ou um Jogador, deve rolar na Tabela de Encontro para determinar quais Ameaças serão enfrentadas pelo grupo. Além das Ameaças roladas, uma Ameaça de Grau 5 aleatória se junta ao combate.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Tabela de Objetivo- Ache a saída

1d6	Objetivo
1 ou 2	**Colapso Iminente** *Esse lugar está caindo aos pedaços!* Tudo começa a ruir ao seu redor. Ao final de cada Cena de Jogo em que não escaparem do Buraco, as Personas sofrem 1D4 pontos de Estresse. O número de D4s rolados aumenta equivalente ao número de cenas passadas.
3 ou 4	**Fim da Linha** *Não vamos voltar tão cedo...* As rotas de fuga se tornam cada vez mais raras. Ao rolar na Tabela de Saída para determinar a natureza da carta, Saídas Falsas passam a ser obtidas com resultados de 1 a 3 no dado
5 ou 6	**Pique-Pega** *Não vão nos deixar escapar!* A Escuridão envia seus lacaios atrás do grupo. Ao final de cada Cena de Jogo, a Testemunha, ou um Jogador, deve rolar 1D6 para determinar se alguma Ameaça ataca as Personas (5 ou 6) - devendo então rolar na Tabela de Encontro - ou se nada acontece (1 a 4). Caso o efeito Perseguidor esteja valendo, ele aparece no lugar de outras Ameaças.

Tabela de Objetivo- Destrua o oculto

1d6	Objetivo
1	**Portal** *Elas não param de sair!* Um local que libera ameaças constantemente. O portal tem 5 de Proteção e 40 de limite de Estresse, podendo ser destruído com ataques ou desativado com 5 sucessos em testes de Místico, ou similar, em conjunto. Ao final de cada rodada em que não for destruído, um dos efeitos a seguir acontece: 1° rodada: 2D4 Ameaças de Grau 1 entram em combate à frente do portal na fileira; 2° rodada 3 Ameaças de Grau 2 entram em combate à frente do portal na fileira; 3° rodada: 2 Ameaças de Grau 3 entram em combate à frente do portal na fileira; 4° rodada: 1 Ameaça de Grau 4 entra em combate à frente do portal na fileira; 5° rodada: 1 Ameaça de Grau 5 entra em combate à frente do portal na fileira; 6° rodada: 1 Ameaça de Grau 6 entra em combate à frente do portal na fileira;
3 a 5	**Relicário** *Ela está bem ali...* Um objeto poderoso guardado por armadilhas mortais. Após adentrarem esta carta, uma Cena de Tensão se inicia, onde os Jogadores têm 6 rodadas para obter um total de 12 sucessos em grupo em testes de Saber ou similar para desativar as armadilhas e chegar à relíquia em segurança.
5 ou 6	**Ritual** *Parece que algo está vindo.* Os lacaios da escuridão buscam materializá-la. Os Jogadores têm 3 rodadas para derrotar 5 Carcaças e impedir o ritual, antes que 1 Ameaça de Grau 5 seja invocada.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Tabela de Objetivo- Destrua o oculto

1d6	Objetivo
1 a 4	**Anomalia** *Tudo vai ser destruído!* O Buraco começa a consumir a realidade ao seu redor. Após adentrarem esta carta, uma Cena de Tensão se inicia, onde os Jogadores têm 4 rodadas para obter um total de 8 sucessos em grupo em testes de Esforço, ou similar, para alcançar o centro da anomalia e retornar aquilo que havia sido tomado do Oblívio. A cada falha, as Personas sofrem 2D6 pontos de Estresse.
5 ou 6	**Legião** *Não vão nos deixar passar.* A Escuridão busca impedir os esforços do grupo. A Testemunha, ou um Jogador, deve rolar 1D6 para determinar qual grupo de Ameaças começam um combate com as Personas. Se rolar de 1 a 3, são 4 Ameaças de Grau 2 e 1 Ameaça de Grau 3. Se rolar 4 ou 5, são 2 Ameaças de Grau 4 e 1 de Grau 5. Se o resultado for 6, será 1 Ameaça de Grau 6.

Tabela de Objetivo- Resgate o perdido

1d6	Objetivo
1 a 4	**Falsa Esperança** *Não está aqui.* O grupo ainda não encontra aquilo que procura. Role na Tabela de Tesouro e continue a exploração. Caso a última carta de Tesouro ou Objetivo do Baralho obtenha esse efeito, ele passa a ser considerado como "Na Mosca", descrito abaixo.
5 ou 6	**Na Mosca** *Achamos!* O grupo encontra aquilo que procura. Após recuperar o que buscavam, as Personas devem retornar à Entrada ou Saída mais próxima, sem rolar na Tabela de Tesouro para esta carta.

José (Testemunha)

Bom, como foi rolado lá em cima que o objetivo deles será Acabar com o Mal, e eu rolei um 4 na Tabela de Encontro, vou rolar mais 1D6 para definir qual outro desafio meus jogadores vão precisar enfrentar! *rola do dado* Hmm... 3! Parece que mais uma Ação Regular para as Ameaças vai deixar as coisas interessantes.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Tabela de Objetivo- Salve o dia	
1d6	Objetivo
1 ou 2	**Arena** *Ninguém sai vivo daqui.* O local onde as presas da Escuridão são esmagadas. 1 Apogeu e 1 Errante iniciam uma Cena de Combate
3 ou 4	**Palácio** *Estamos diante de Vossa Majestade.* O palanque para propagar a palavra do Oblívio. 1 Comensal e 4 Carcaças iniciam uma Cena de Combate.
5 ou 6	**Praça** *Alguém vai morrer hoje.* O local onde tudo vai para morrer. 1 Forca inicia uma Cena de Combate.

Cartas de Saída representam conexões do Buraco com o lado de fora, permitindo que o grupo possa bater em retirada ou escapar com sucesso. Quando tirar essa carta, role na Tabela de Saída para determinar o que acontece.

Tabela de Saída	
1d6	Saída
1	**Saída Falsa** *Era bom demais para ser verdade...* A Carta de Saída é convertida em um Encontro, conforme o caminho adiante se revela como uma Ameaça traiçoeira. Uma Cilada inicia uma Cena de Combate com o grupo. Caso a última carta de Saída do Baralho obtenha esse efeito, ela automaticamente se torna uma Carta de Saída Normal.
2 a 5	**Saída Normal** *Nenhum perigo à vista!* O grupo pode sair do Buraco a qualquer momento - ou adentrá-lo em um momento futuro - através desta carta.
5 ou 6	**Saída de Emergência** *Finalmente, nós encontramos.* Ao deixarem o Buraco por esta carta, as Personas recuperam todos os Pontos de Estresse acumulados em seus corpos. Contudo, não é mais possível retornar ao Buraco em um momento futuro através da carta.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Cartas de Segredo representam algo que estava sendo mantido escondido pelo Buraco, desde um Equipamento valioso até uma ameaça perigosa. Quando tirar essa carta, role na Tabela de Segredo para determinar o que acontece.

Tabela de Saída	
1d6	**Saída**
1	**Acampamento** *Chegou a hora de descansar.* Um recanto seguro em meio à Escuridão. O grupo pode realizar uma Cena de Descanso segura, sem precisar gastar uma Fogueira para isso.
2	**Atalho** *Será mais rápido por aqui!* Um caminho mais curto em direção ao seu objetivo. Procure no Baralho até encontrar uma carta referente à sua Missão e coloque-a em uma das extremidades desta carta, mesmo que não possa realizar mais conexões. Após isso, embaralhe o Baralho novamente.
3	**Enfermaria** *Pronto, vai se sentir melhor.* Uma ala médica com alguns remédios deixados para trás. Todas as Personas podem recuperar 5 pontos de Estresse dos seus corpos, além de realizar um teste de Rastro. Se pelo menos uma delas tiver um Sucesso Extremo, encontra um Kit de Primeiros Socorros.
4	**Jardim** *Finalmente, paz.* Em meio à Escuridão, um local de luz para trazer conforto às suas mentes. Todas as Personas podem recuperar 1 ponto de Coragem, além de realizar um teste de Rastro. Se tiverem sucesso, cada uma encontra 1D2 Estimulantes.
5	**Oficina** *Hora do reparo.* Uma sala de reparos que ainda pode servir para alguma coisa. Todas as Personas podem recuperar 5 pontos do limite de Estresse de um Equipamento à sua escolha, além de realizar um teste de Rastro. Se tiverem sucesso, cada uma encontra 1D4 Recursos.
6	**Passagem** *Isso estava aqui antes?* Um caminho oculto para algum outro lugar. Esta carta cria uma conexão especial com outra carta do Buraco à escolha do grupo, mesmo que ambas não possam realizar mais conexões, não estejam adjacentes ou nem no mesmo andar.

Cartas de Tesouro representam Equipamentos e vantagens para auxiliar os Jogadores a completar a sua Missão. Quando tirar essa carta, role na Tabela de Tesouro para determinar o que acontece.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Tabela de Tesouro

1d6	Tesouro
1	**Cofre** *Vamos encher os bolsos!* Uma pequena quantia de dinheiro está à disposição do grupo. Cada Persona deve rolar 3D6 para determinar quantas "moedas" (dinheiro específico do cenário de Jogo) encontram.
2	**Contrabando** *Um pouco de tudo.* Um punhado de itens que podem auxiliar o grupo. A Testemunha, ou um Jogador à escolha do grupo, deve rolar 1D6. Se rolar de 1 a 3, encontram 1D4 Armas - role outro D6 para determinar se são Leves (1 a 3), Médias (4 ou 5) ou Pesadas (6). Se rolar de 4 a 6, encontram 1D4 Proteções - role outro D6 para determinar se são Leves (1 a 3), Médias (4 ou 5) ou Pesadas (6).
3	**Dica** *Isso deve nos ajudar!* Uma informação útil para levar o grupo ao seu objetivo. Após adentrarem esta carta, todas as cartas adjacentes que ainda não foram exploradas têm os seus efeitos revelados ao grupo. Alternativamente, caso todas as cartas adjacentes tenham sido exploradas (ou o grupo prefira), os Jogadores podem revelar uma carta do Buraco à sua escolha.
4	**Forja** *Agora posso ficar mais forte.* Todo o necessário para incrementar seus itens. Cada Persona do grupo pode obter uma modificação à sua escolha para um de seus Equipamentos, sem precisar gastar recursos para isso.
5	**Santuário** *Não precisamos nos preocupar aqui.* Um local intocado pela Escuridão. Cada Persona pode escolher entre: recuperar todos os seus pontos de Estresse, remover quaisquer mazelas do seu corpo ou receber 1D6 pontos de Coragem após entrarem nesta carta.
6	**Suprimentos** *Hora de reabastecer.* Um estoque de equipamentos variados está à disposição do grupo. Cada Persona deve rolar 1D6 para determinar os Equipamentos que encontram: 1 ou 2 - 1D2 Combustível, 3 ou 4 - 1D4 Estimulante, 5 ou 6 - 1D6 Ração.

Cartas de Vazio representam um local sem nenhum risco ou recompensa para os Jogadores, apenas um espaço vazio.

Tabela de Cartas

Alternativamente, caso você e seu grupo não disponham de um Baralho de Oblívio RPG para criar os seus Buracos, a seguir podem encontrar duas tabelas com adaptações para sacar cartas por meio de rolagens de dados.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Tabela de cartas de entrada	
1D12	CARTA DE ENTRADA
1	Conecta a 2 cartas
2	Conecta a 2 cartas
3	Conecta a 2 cartas
4	Conecta a 2 cartas
5	Conecta a 2 cartas
6	Conecta a 2 cartas
7	Conecta a 3 cartas
8	Conecta a 3 cartas
9	Conecta a 3 cartas
10	Conecta a 3 cartas
11	Conecta a 4 cartas
12	Conecta a 4 cartas

Tabela de cartas de construção	
1D100	CARTA DE ENTRADA
1	**Armadilha** - conecta a 2 cartas
2	**Armadilha** - conecta a 2 cartas
3	**Armadilha** - conecta a 2 cartas
4	**Armadilha** - conecta a 2 cartas
5	**Armadilha** - conecta a 3 cartas
6	**Armadilha** - conecta a 3 cartas
7	**Armadilha** - conecta a 3 cartas
8	**Armadilha** - conecta a 3 cartas
9	**Armadilha** - conecta a 4 cartas
10	**Armadilha** - conecta a 4 cartas
11	**Encontro** - conecta a 2 cartas
12	**Encontro** - conecta a 2 cartas
13	**Encontro** - conecta a 2 cartas
14	**Encontro** - conecta a 2 cartas
15	**Encontro** - conecta a 3 cartas
16	**Encontro** - conecta a 3 cartas
17	**Encontro** - conecta a 3 cartas
18	**Encontro** - conecta a 3 cartas
19	**Encontro** - conecta a 4 cartas

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

20	**Encontro** - conecta a 4 cartas
21	**Escada** - conecta a 1 carta
22	**Escada** - conecta a 1 carta
23	**Escada** - conecta a 1 carta
24	**Escada** - conecta a 1 carta
25	**Infortúnio** - conecta a 2 cartas
26	**Infortúnio** - conecta a 2 cartas
27	**Infortúnio** - conecta a 2 cartas
28	**Infortúnio** - conecta a 2 cartas
29	**Infortúnio** - conecta a 3 cartas
30	**Infortúnio** - conecta a 3 cartas
31	**Infortúnio** - conecta a 3 cartas
32	**Infortúnio** - conecta a 3 cartas
33	**Infortúnio** - conecta a 4 cartas
34	**Infortúnio** - conecta a 4 cartas
35	**Objetivo** - conecta a 1 carta
36	**Objetivo** - conecta a 1 carta
37	**Objetivo** - conecta a 1 carta
38	**Objetivo** - conecta a 1 carta
39	**Saída** - conecta a 1 carta
40	**Saída** - conecta a 1 carta

41	**Saída** - conecta a 1 carta
42	**Saída** - conecta a 1 carta
43	**Segredo** - conecta a 1 carta
44	**Segredo** - conecta a 1 carta
45	**Segredo** - conecta a 1 carta
46	**Segredo** - conecta a 1 carta
47	**Tesouro** - conecta a 1 carta
48	**Tesouro** - conecta a 1 carta
49	**Tesouro** - conecta a 2 carta
50	**Tesouro** - conecta a 2 carta
51	**Tesouro** - conecta a 2 carta
52	**Tesouro** - conecta a 2 carta
53	**Tesouro** - conecta a 3 carta
54	**Tesouro** - conecta a 3 carta
55	**Tesouro** - conecta a 4 carta
56	**Tesouro** - conecta a 4 carta
57	**Vazio** - conecta a 2 cartas
58	**Vazio** - conecta a 2 cartas
59	**Vazio** - conecta a 3 cartas
60	**Vazio** - conecta a 3 cartas
61+	**Role novamente**

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Cenas de Jogo

Assim como um filme que conta uma história através de um conjunto de cenas diferentes, as Partidas de **Oblívio RPG** também vão utilizar de cenas para determinar o avanço da narrativa e a passagem do tempo. Contudo, não exatamente da forma como a maioria das pessoas pode imaginar, baseado em obras cinematográficas.

O termo Cena de Jogo é empregado neste livro para determinar um período específico da jogatina - uma sequência de acontecimentos dentro de uma mesma situação, ou simplesmente um determinado período de tempo. Pode ser que as Personas estejam em um bar, descansando após uma missão bem-concluída, até uma figura misteriosa entrar no ambiente e lhes atribuir o seu próximo objetivo. Nesse caso, teríamos duas cenas distintas: aquela que ocorre antes da figura misteriosa chegar, com o grupo interagindo com outros clientes e fazendo ações que acharem pertinentes; e aquela que ocorre após a chegada da figura misteriosa, quando todas as Personas interagem com ela de alguma forma.

A principal maneira de determinar quando uma cena começa ou termina é através de acontecimentos-chave. Eventos específicos devem tomar parte na narrativa para movê-la adiante, e transicionar as diferentes situações e desafios apresentados às Personas. No exemplo anterior, o acontecimento-chave em questão seria a chegada da figura misteriosa, sendo responsável por finalizar a cena que acontecia até então e dar início a uma nova Cena de Jogo. De qualquer forma, a Testemunha é sempre responsável por determinar quando uma cena começa e termina.

Ao todo, trabalhamos com 4 tipos de Cenas de Jogo neste livro: Combate, Descanso, Interação e Tensão.

Cenas de Combate

Quando Ameaças se colocam à frente do grupo, uma Cena de Combate se inicia. Nesse tipo de cena, para determinar a passagem de tempo, utilizamos Turnos e Rodadas de Combate. Chamamos o momento que uma Persona tem para agir nesta cena de turno, onde ela tem o holofote do jogo apontado para si e realiza ações que achar pertinente - acabando depois que ela usar todas as ações disponíveis ou encerrar por si mesma. Já a ro-

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

dada se refere ao período em que todos os participantes agem seguindo a Ordem de Ação, baseada nos seus valores de Velocidade - começando pelo maior e terminando no menor. Após todos os participantes realizarem os seus turnos, a Rodada de Combate chega ao fim, e o primeiro colocado na Ordem de Ação pode agir novamente.

A Testemunha é responsável por definir quando uma Cena de Combate chega ao fim, o que geralmente pode acontecer caso: as Personas ou inimigos sejam derrotados, um dos lados escape com sucesso ou se renda, e também se alguma habilidade - como "Bater em Retirada" de Quem Resolve - especifique. Também é possível que outras ocasiões específicas determinem o fim de uma Cena de Combate.

Ações, Turnos e Rodadas

Para determinar quem é a primeira pessoa a agir em combate, a Testemunha reúne os valores de Velocidade de todos os participantes e faz uma lista do maior ao menor, que determinará quem age primeiro: a Ordem de Ação. Conforme cada Persona - ou Ameaça - tem o seu turno para agir, pode realizar as ações descritas no capítulo "As suas Ações" da seção "Regras Principais", assim como utilizar habilidades ou ativar outros efeitos específicos. Caso alguma dessas opções especifique que algo acontece no início de uma Rodada de Combate, deve tomar parte antes do turno do primeiro colocado na Ordem de Ação.

Além disso, caso o participante prefira, a qualquer momento pode mover o seu turno para baixo na Ordem de Ação, até o final da Cena de Jogo. Dessa forma, outros participantes do combate podem agir mais rápido

Alcance e Posicionamento

Quando tratamos de combate em Oblívio RPG, imaginamos cada Persona posicionada uma atrás da outra em uma fileira vista de lado, como um jogo antigo de plataforma, encarando à direita outra fileira com os inimigos participantes. Enquanto nas fileiras, cada participante do combate ocupa uma Casa de Combate - um espaço no ambiente, semelhante ao quadrado de um jogo de tabuleiro - que baseia a distância que está em relação a seus aliados e adversários. Optamos por não trabalhar com medidas específicas como metros, pés ou outros sistemas padronizados de distância, para preservar a fluidez da narrativa e estimular a criatividade

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

tanto das Testemunhas quanto dos Jogadores. Dessa forma, eliminamos a necessidade de cálculos complexos e permitimos que a atenção dos Jogadores permaneça onde importa: na história e nos desafios que enfrentam. Afinal, em um mundo envolto em escuridão, o que realmente importa não é o número exato de passos, mas sim se você consegue chegar a tempo para salvar alguém.

Para atingir alvos com seus ataques ou habilidades, levamos em consideração o alcance máximo que a Persona possui, em comparação com a casa que o alvo ocupa na sua respectiva fileira. Se uma Persona buscasse atacar com uma Arma de Disparo Médio, por exemplo, ela poderia atacar alvos que estivessem posicionados em alcance Adjacente, Curto ou Médio na fileira inimiga, por conta do alcance da sua arma. Da mesma forma, sempre que Ameaças focarem seus ataques e habilidades nas Personas, elas também devem levar em consideração a distância que cada Persona ocupa dentro da sua fileira de combate. Ao todo, Existem 5 Distâncias de Alcance diferentes:

Adjacente é a primeira casa ocupada da fileira, imediatamente à frente da Persona. Considere como a distância de um braço estendido;

Curto é a segunda casa ocupada da fileira, ligeiramente afastada da Persona. Considere como a distância de um sofá;

Médio é a terceira casa ocupada da fileira, além do alcance imediato da Persona. Considere como a distância de uma van;

Longo é a quarta casa ocupada da fileira, muito além do alcance da Persona. Considere como a distância de um ônibus;

Absoluto é da quinta casa ocupada da fileira e assim em diante, extremamente afastada da Persona. Considere como a distância de um vagão de metrô, ou maior.

Atacando alvos sem Proteção

Determinadas situações ou habilidades podem fazer com que a Proteção de um alvo seja reduzida a 0, mas que ainda seja necessário realizar um ataque para causar dano a ele. Nesse caso, o atacante não precisa arriscar nenhuma região de corpo, apenas gastar uma Ação Regular em seu turno para causar o dano normal do seu ataque.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Atacando alvos sem Proteção

Após alcançar o número de sucessos necessários para reduzir a Proteção de um alvo a zero, ou através de outros efeitos e habilidades que façam o mesmo, o atacante não precisa arriscar nenhuma região de corpo, apenas gastar uma Ação Regular em seu turno para causar o dano normal do seu ataque ao alvo.

Cenas de Descanso

Quando uma Fogueira é gasta ou as Personas se preparam para descansar, uma Cena de Descanso tem início. Durante esse momento, todos os Jogadores podem realizar ações leves e relaxantes, como dormir, conversar entre si, praticar alguma atividade favorita, estudar documentos encontrados ao longo da exploração, dentre outras ações que a Testemunha considerar válidas. Após realizarem essas ações, a cena se encerra e todas as Personas recuperam uma quantidade de pontos de Estresse igual a 5 somado ao valor de Fôlego de cada uma - além de bônus de habilidades, como “Histórias de Acampamento”, de Quem Resolve.

Descansos Perigosos

Caso o grupo opte por realizar uma Cena de Descanso em um local perigoso, como um dos cômodos de um Buraco, a Testemunha (ou um Jogador à escolha do grupo) deve rolar 1D6 antes de determinar quantos pontos de Estresse as Personas recuperam ao final da cena. Se tirar 5 ou 6, nada acontece. Se rolar de 1 a 4, o grupo sofre um efeito da Carta de Encontro e recupera metade do Estresse que deveria.

Alternativamente, cada Persona pode realizar uma vigília enquanto as demais descansam, fazendo um teste de Rastro ou similar para reduzir em 1 a chance de sofrerem um Encontro a cada sucesso obtido (Extremos valem como 2 sucessos).

Cenas de Interação

Quando uma Fogueira é gasta ou as Personas se preparam para descansar, uma Cena de Descanso tem início. Durante esse momento, todos os Jogadores podem realizar ações leves e relaxantes, como dormir, conversar entre si, praticar alguma atividade favorita, estudar documentos en-

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

contrados ao longo da exploração, dentre outras ações que a Testemunha considerar válidas. Após realizarem essas ações, a cena se encerra e todas as Personas recuperam uma quantidade de pontos de Estresse igual a 5 somado ao valor de Fôlego de cada uma - além de bônus de habilidades, como “Histórias de Acampamento”, de Quem Resolve.

Cenas de Tensão

Quando um perigo iminente ameaçar a segurança das Personas, uma Cena de Tensão é iniciada. Cenas como essa se fazem presentes em situações onde as Personas precisam escapar de um inimigo, desarmar uma bomba antes que ela exploda, se esconder de algum perseguidor ou outras situações em que precisem ficar seguras antes do tempo acabar. Por conta disso, Cenas de Tensão também utilizam o sistema de rodadas e turnos baseados na Ordem de Ação, mas com a possibilidade dos Jogadores trocarem de posição entre si na ordem até o final da cena, possibilitando que aqueles nas posições inferiores ajam antes daqueles no topo.

A Cena de Tensão se encerra após um determinado número de rodadas definido pela Testemunha, ou pelo Grau da Ameaça presente - nesse caso, sendo igual ao número dela.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Glossário

Ao decorrer do sistema de **Oblívio RPG**, utilizamos alguns Termos Especiais que podem causar estranhamento ou dúvidas aos recém chegados. Se for o seu caso, basta conferir a lista a seguir com as descrições dos principais termos utilizados por este sistema.

Alvo: uma Persona, criatura, objeto ou pedaço do cenário que seja alvo dos ataques, habilidades e equipamentos de um Jogador.

Ameaça: uma criatura de natureza nociva que representa um perigo à vida das Personas.

Atributo: uma das características principais da Persona, que representa seus aspectos físicos e mentais.

Buraco: uma masmorra, esconderijo, ruína ou outro local com tesouros e ameaças para as Personas explorarem.

Estresse: cansaço físico acumulado pelas suas Regiões de Corpo conforme falhar em testes ou receber ataques.

Exploração: período da Partida de Jogo em que as Personas estejam interagindo com o universo da história e elas mesmas.

Jogador: um dos participantes do jogo, responsável por interpretar os personagens e decidir qual caminho a história irá trilhar.

Missão: objetivo principal que o grupo esteja perseguindo no momento, desde chegar até um local específico ou recuperar algo valioso perdido - à critério da Testemunha. Pode ser algo rápido que dure apenas algumas horas de jogo, até algo longo que leve algumas sessões. Até a Missão ser concluída, Cenas de Descanso e habilidades de recuperação não podem reduzir o número de vezes que uma Persona ficou Fora de Ação. Apenas quando ela é concluída essa contagem é zerada.

Papel de Persona: função que cada Persona desempenha dentro do grupo, assim como as suas habilidades de jogo e peculiaridades.

Partida: período em que os Jogadores e a Testemunha se reúnem para

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

jogar este sistema. Pode ser uma única vez ou vários encontros diferentes ao longo de meses, dando continuidade a uma mesma história.

Persona: personagens dos Jogadores dentro da história. Também pode representar personagens criados e interpretados pela Testemunha durante a partida.

Rodada: período onde todos os participantes da cena agem continuamente.

Teste: uma tentativa de se realizar uma ação específica dentro da narrativa, seja por parte dos Jogadores ou da Testemunha.

Testemunha: a narradora da história, responsável por guiar os Jogadores e apresentar a história a eles.

Turno: período em que uma Persona, seja dos Jogadores ou da Testemunha, tem para realizar as suas ações dentro de uma rodada.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Grau ■ □ □ □ □ □

Golfo

Quando a Escuridão se instaura por tempo suficiente em um local, toda a dor e sofrimento de lá se materializam em uma massa gosmenta, conhecida como Golfo, com apenas um objetivo: se unir e aumentar cada vez mais.

CAR 1

FOR 0

FUG 2

DET 2

MEN 0

Dano: 1

Proteção: 1

Velocidade: 2

Limite de estresse: 12/ 1 Região

Tamanho: Pequeno/ 1 casa

Conhecimento Especializado: Esforço.

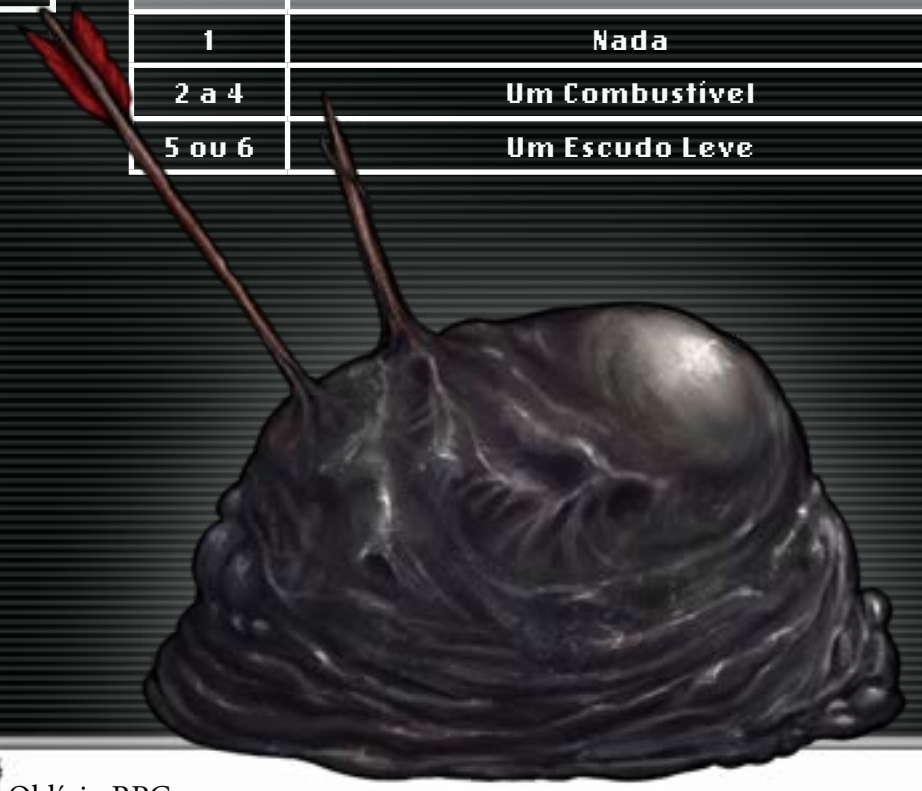
Habilidades:

A União Faz a Força (Ação Completa)

Se **3 ou mais Golfos** estiverem presentes numa mesma Cena de Jogo, apenas um deles precisa gastar uma Ação Completa em seu turno para todos se unirem numa Amálgama Golfada. Caso não consigam fazê-lo, **todos são destruídos** no final da próxima rodada.

Tabela de recompensa Golfo

1d6	RECOMPENSA
1	Nada
2 a 4	Um Combustível
5 ou 6	Um Escudo Leve



RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Peste

Entre as ruínas da civilização, debaixo dos troncos apodrecidos e dos cantos mais escuros do Oblívio, insetos desprezados pelos humanos se transformam em verdadeiras Pestes, prontas para devorar tudo ao seu alcance.

CAR 0

FOR 0

FUG 4

DET 0

MEN 1

Dano: 2

Proteção: 2

Velocidade: 2

Limite de estresse: 10/ 7 Regiões

Tamanho: Pequeno ou regular / 1 casa

Conhecimento Especializado: Mundo.

Habilidades:

Ataque Peçonhento (Ação Regular)

Dano: 2D2+2 de Estresse / **Alcance:** Adjacente.
A Peste ataca um alvo até em Alcance Adjacente, causando **2D2+2 PE** e obrigando ele a realizar um **teste de Esforço, Botando para Fora** se falhar.

Tabela de recompensa Peste

1d6	RECOMPENSA
1	Nada
2 a 4	Uma Ração
5 ou 6	Uma Lâmina de Guerra

Grau ■ □ □ □ □ □

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Grau ■ □ □ □ □ □

Trombadinha

De tanto observar a ganância da humanidade, a Escuridão aprendeu a nos copiar. Agora, seus Trombadinhas espreitam exploradores desavisados, esperando pelo momento perfeito para roubar tudo o que conseguirem alcançar com suas garras.

CAR 0

FOR 0

FUG 2

DET 2

MEN 1

Dano: 1

Proteção: 1

Velocidade: 2

Limite de estresse: 10/ 5 Regiões

Tamanho: Pequeno/ 1 casa

Conhecimento Especializado: Bandidagem.

Habilidades:

Mão Leve (Ação Regular)

O Trombadinha tenta roubar um dos Equipamentos Carregados de um alvo até em Alcance Curto, realizando um **teste de Bandidagem**. Se tiver sucesso, usa uma Ação Completa no turno seguinte para deixar a cena, levando consigo o Equipamento roubado.

Tabela de recompen

1d6	RECOMPENSA
1	Nada
2	Um Combustível
3	Uma Ração
4	Uma Bomba Atordoante
5	Um Utensílio
6	Um Kit de Primeiros Socorros

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Carcaça

De todas as crenças humanas, a vida após a morte é uma das mais populares. Para o nosso terror, as Carcaças vieram provar que, realmente, a morte não é o fim.

CAR 2
FOR 4
FUG 2
DET 2
MEN 0

Dano: 3

Proteção: 2

Velocidade: 2

Limite de estresse: 22/ 4 Regiões

Tamanho: Regular ou Médio / 1 ou 2 Casas.

Conhecimento Especializado: Esforço e Rastro.

Habilidades:

Regeneração Maldita (Efeito Passivo)

Após ser derrotada, a Carcaça retorna com **metade do Estresse recuperado** no final da próxima Cena de Jogo, caso nenhum Jogador utilize um **Combustível, Bomba Incendiária ou similar** para destruir seus restos definitivamente.

Regeneração Maldita (Efeito Passivo)

Dano: 2D4+3 de Estresse / **Alcance:** Curto.
A Carcaça ataca um alvo até em Alcance Adjacente, causando **2D4+3 PE** e obrigando ele a realizar um **teste de Esforço**, recebendo 1 ponto de Infecção se falhar. Ao final de cada Cena de Jogo, o alvo deve realizar outro **teste de Esforço**, recebendo um ponto adicional se falhar - ou se ficar **Fora de Ação**. Para se curar definitivamente, é necessário gastar um **Kit de Primeiros Socorros** por completo ou um uso da habilidade **Bálsamo**.

- 1 ponto: Botando para Fora até o final da cena.
- 2 a 3 pontos: Lentidão até se tratar.
- 4 a 5 pontos: Fome até se tratar.
- 6 pontos: Se torna uma Carcaça.

Tabela de recompensa

1d6	RECOMPENSA
1	Nada
2 a 4	Uma Vestimenta Leve
5 ou 6	Uma Munição

Grau ■ ■ □ □ □ □

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Grau ■ ■ □ □ □ □

Mortalha

Nem todas as almas podem descansar para sempre. Algumas ficam presas aqui como Mortalhas.

CAR 0

FOR 0

FUG 6

DET 4

MEN 0

Dano: 3

Proteção: 3

Velocidade: 5

Limite de estresse: 20/ 1 Região

Tamanho: Regular / 1 Casa.

Conhecimento Especializado: Bandidagem e Social.

Habilidades:

Além Túmulo (Efeito Passivo)

A Mortalha sofre dano apenas de **Equipamentos Corrompidos** e, após ser derrotada, retorna com todos os pontos de Estresse recuperados no final da próxima Cena de Jogo, caso nenhum Jogador cesse a conexão com aquilo que a mantém apegada a esse mundo, como um Equipamento, local ou pessoa.

Assombrar a Carne (Ação Completo)

A Mortalha obriga um alvo em Alcance Adjacente a realizar um **teste de Emocional**, sofrendo **1D6+3 PE** e ficando **Sem Reação**. Enquanto não se recuperar da mazela, a Mortalha pode possuir o corpo do alvo com uma Ação Extra, usando a sua ficha (exceto Atributos). Ao final de cada turno dessa forma, o alvo também perde **1 ponto de Coragem.**

Tabela de recompensa Mortalha

1d6	RECOMPENSA
1	Nada
2 a 4	Um Recurso
5 ou 6	Um Estimulante

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Mutágeno

Com a chegada da Escuridão, vírus não precisam mais se limitar ao corpo de seus hospedeiros.

CAR 4

FOR 0

FUG 0

DET 4

MEN 2

Dano: 2

Proteção: 2

Velocidade: 2

Limite de estresse: 24/ 7 Regiões

Tamanho: Pequeno ou Regular / 1 Casa.

Conhecimento Especializado: Duelo, Esforço e Mundo.

Habilidades:

Mutação (Efeito Passivo)

Quando for alvo de habilidades, ataques ou efeitos que visem derrotá-lo, o Mutágeno rola 1D6 e pode obter **1 ponto de Mutação** (resultados 4 a 6), que pode ser gasto com os benefícios seguintes:

- 1 ponto: +1 em um Atributo Fixo.
- 3 pontos: +1 região.
- 5 pontos: +1 Ação Regular por turno.
- 8 pontos: Regeneração passiva igual ao atributo de Fôlego (4) do Mutágeno ao final de cada rodada.
- 12 pontos: Imunidade à uma das habilidades de uma Persona.
- 15 pontos: Evolui para um Patógeno no final da rodada.

Mutação (Efeito Passivo)

Dano: 1D10+3 de Estresse / **Alcance:** Longo.
O Mutágeno ataca um alvo até em Alcance Longo, causando **1D10+3 PE** e deixando-o **Botando para Fora**. No início dos seus turnos, pode aplicar uma das mazelas seguintes no alvo, com uma Ação Extra: **Carne Fraca, Lentidão** ou **Sem Fôlego**.

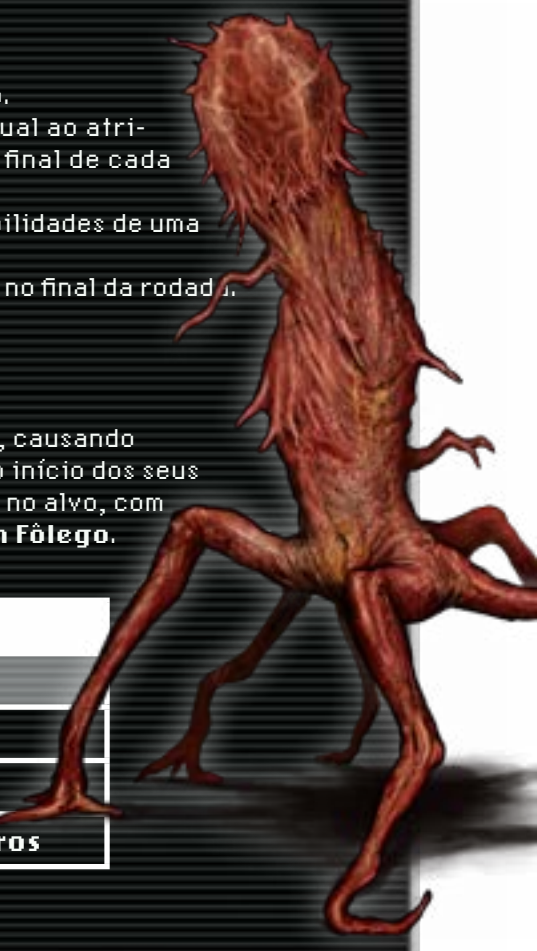


Tabela de recompensa Mutágeno

1d6	RECOMPENSA
1	Nada
2 a 4	Uma Bomba Artodoante
5 ou 6	Um Kit de Primeiros Socorros

Grau ■ ■ □ □ □ □

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Grau ■ ■ ■ □ □ □

Amálgama Golfada

Todos ansiamos pelo acolhimento e por fazer parte de um todo. A escuridão não é diferente, e nisso acaba se tornando uma Amálgama Golfada.

Amálgamas são criadas a partir da união de **pelo menos 3 Golfos**, mas a cada Golfo adicional recebem **+5 no seu limite máximo de Estresse, 1 ponto adicional** em um dos seus **Atributos Fixos** (preferencialmente Carne ou Força) e +1 região de corpo.

CAR 8

FOR 4

FUG 2

DET 1

MEN 0

Dano: 6

Proteção: 5

Velocidade: 1

Limite de estresse: 38/ 3 Regiões

Tamanho: Médio ou Grande / 2 ou 3 Casas.

Conhecimento Especializado: Bandidagem, Esforço e Rastro.

Habilidades:

Toque Corrosivo (Efeito Passivo)

Todas as Personas que tocarem ou atacarem a Amálgama corpo a corpo com sucesso, sofrem uma quantidade de PE igual à **metade do atributo de Carne** (4) da Amálgama.

Disparo Catarrento (Ação Regular)

A Amálgama obriga até 3 alvos até em Alcance Médio a realizarem um **teste de Reflexos**, sofrendo **Lentidão** e não conseguindo se mover até obterem sucesso em um **teste de Esforço**. Com uma Falha Extrema, o alvo tem **1D2 das suas regiões** presas pelo disparo

Engolfar (Ação Completa)

Dano: 2D6+6 de Estresse / **Alcance:** Curto

A Amálgama obriga um alvo até em Alcance Curto a **competir em um teste de Esforço** (Dificuldade Aumentada com Disparo Catarrento), sofrendo **2D6+6 PE** e ficando **Sem Fôlego** conforme é puxado para seu lado do combate e englobado, se ele perder a disputa. Ao final de cada rodada, o alvo sofre uma quantidade de PE igual à **metade do atributo de Carne** (4) da Amálgama, se libertando com sucesso com um **teste de Esforço com a Dificuldade Aumentada**.

Tabela de recompensa Amálgama

1d6	RECOMPENSA
1	Nada
2 a 4	Um Combustível
5 ou 6	Uma Vestimenta Leve

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Cilada

Às vezes um baú fechado pode conter grandes tesouros. Outras vezes, pode ser apenas uma Cilada

CAR 1
FOR 2
FUG 6
DET 2
MEN 4

Dano: 4

Proteção: 3

Velocidade: 4

Limite de estresse: 31/ 4 Regiões

Tamanho: Regular / 1 Casa

Conhecimento Especializado: Bandidagem, Esforço, Rastro, Reflexos e Social.

Habilidades:

Salto de Mola (Ação Regular + Movimento)

Dano: 1D8+4 de Estresse / **Alcance:** Curto.
A Cilada obriga um alvo até em Alcance Curto a **competir em um teste de Esforço**, sofrendo **1D8+4 PE** e ficando **Sem Fôlego**, conforme é puxado para seu lado do combate e agarrado, se ele perder a disputa. Ao final de cada rodada, o alvo sofre uma quantidade de PE igual à **metade do atributo de Força (2)** da Cilada, se libertando caso vença outra disputa de Esforço.

Surpresa! (Ação Extra)

A Cilada obriga todos os alvos até em Alcance Curto a realizarem um **teste de Emocional**, perdendo **1 ponto de Coragem** e sofrendo **Pavor**, se falharem.

De Mudança (Ação Completa)

A Cilada obriga um alvo afetado pelo Salto de Mola a **competir em um teste de Esforço com a Dificuldade Aumentada**, sofrendo **2D6+4 PE** e tendo seu corpo invadido pela Cilada, se ele perder a disputa. Enquanto nesse estado, a Cilada utiliza a ficha do alvo e substitui os seus atributos de Carne, Força, Dano e Proteção pelos dele. Outros Jogadores podem libertá-lo com 2 sucessos conjuntos em testes de Esforço. Se ficar Fora de Ação enquanto sofre dessa habilidade, o alvo morre automaticamente

Tabela de recompensa Cilada

1d6	RECOMPENSA
1	Nada
2 a 4	3 Recursos
5 ou 6	Um Utensílio

Grau ■ ■ ■ □ □ □

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Grau ■ ■ ■ □ □ □

Enxame

A Escuridão encontra força nos números. E o quê poderia ser mais forte do que um Enxame de pequenas criaturas mortas de fome?

O Enxame perde força conforme acumula Estresse, fazendo com que perca 1 das suas regiões sempre que sofrer uma quantidade de Estresse maior do que metade do seu atributo de Carne (3). Se não tiver mais regiões para perder, o Enxame é derrotado independente do total de Estresse acumulado até então.

CAR 6

FOR 2

FUG 4

DET 2

MEN 1

Dano: 4

Proteção: 5

Velocidade: 3

Limite de estresse: 36/ 12 Regiões

Tamanho: Médio / 2 Casas.

Conhecimento Especializado: Esforço, Mundo e Rastro.

Habilidades:

Difícil de Acertar (Efeito Passivo)

Todos os Testes de Combate realizados contra o Enxame possuem a Dificuldade Aumentada.

Devorar os Restos (Ação Regular)

Dano: 1D8+4 de Estresse / **Alcance:** Médio.
O Enxame ataca um alvo até em Alcance Médio, causando 1D8+4 PE e deixando-o 2 vezes Fora de Ação, caso alcance seu limite máximo de Estresse. Se ele morrer por conta disso, o Enxame recupera uma quantidade de Estresse igual ao atributo de Carne do alvo devorado, além de ganhar +1 região.

Atropelar (Ação de Movimento)

O Enxame obriga todos os alvos até em Alcance Curto a realizarem um teste de Esforço, sofrendo uma quantidade de PE igual à metade do atributo de Carne (3) do Enxame e ficando Sem Fôlego.

Tabela de recompensa Enxame

1d6	RECOMPENSA
1	Nada
2 a 4	Uma Ração
5 ou 6	Um Kit de Primeiros Socorros

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Coletor

De tanto tomarmos da natureza, agora chegou a vez da Escuridão tomar de nós.

CAR 10

FOR 6

FUG 0

DET 4

MEN 0

Dano: 8

Proteção: 5

Velocidade: 2

Limite de estresse: 50/ 5 + 1D10 Regiões

Tamanho: Grande / 3 Casas.

Conhecimento Especializado: Duelo, Esforço, Rastro, Social.

Habilidades:

Muralha de Carne (Efeito Passivo)

Quando for atacado, o Coletor pode perder uma das suas regiões para reduzir o dano em uma quantidade igual ao seu atributo de Fôlego (7). Além disso, também pode gastar uma Ação de Movimento no seu turno para remover um número de regiões e criar a mesma quantidade em Muralhas de Carne na sua frente, com 5 de limite máximo de Estresse, Proteção 1 e ocupando 1 casa.

Apropriação Forçada (Ação Regular)

Dano: 1D10+8 de Estresse / **Alcance:** Longo.
O Coletor ataca um alvo até em Alcance Longo, utilizando a ação Mirar e causando 1D10+8 PE. Caso a região alcance seu limite de Estresse, o alvo deve competir em um teste de Esforço, recebendo uma Ferida igual à metade do dano sofrido e tendo a região arrancada e adicionada às do Coletor, se perder a disputa.

Atropelar (Ação de Movimento)

Após utilizar com sucesso Apropriação Forçada, o Coletor adquire um dos benefícios a seguir até o final da cena (máximo de 3).
+1D6 em Velocidade;
+1D4 em Proteção;
+1D2 em Dano;
+1 Ação Regular por turno;
Regeneração automática de 7 PE ao final de cada rodada.

Desabrochar Pútrido (Ação Completa)

O Coletor transforma 2 muralhas em Carcaças que passam a lutar ao seu lado.disputa.

Grau ■ ■ ■ ■ □ □

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Grau ■ ■ ■ ■ □ □

Patógeno

Aqueles que se adaptam, sobrevivem. Quando os Mutágenos sobrevivem tempo o suficiente para se adaptar às adversidades do meio, eles acabam se tornando Patógenos.

CAR 8

FOR 2

FUG 0

DET 4

MEN 6

Dano: 5

Proteção: 4

Velocidade: 2

Limite de estresse: 48/ 9 Regiões

Tamanho: Médio / 2 Casas.

Conhecimento Especializado: Duelo, Emocional, Esforço, Mundo, Rastro, Reflexos e Saber.

Habilidades:

Resposta Imunológica (Ação Extra)

No início dos seus turnos, o Patógeno pode realizar uma quantidade de ataques adicionais com uma Ação Extra, igual ao número de vezes que sofreu dano de ataques na última rodada. Jogadores podem utilizar habilidades e Equipamentos de cura para danificar o Patógeno, sem contar como ataques.

Seleção Natural (Efeito Passivo)

Após falhar em um Teste de Conhecimento, o Patógeno passa a realizá-lo com a Dificuldade Reduzida. Além disso, caso tenha se originado de um Mutágeno já enfrentado pelos Jogadores, ele pode manter suas Mutações.

Sobrevivência do mais Apto (Efeito Passivo)

No início da cena, ou assim que fizer parte dela, o Patógeno obriga todos os Jogadores a realizarem um teste de Esforço, recebendo uma das mazelas a seguir, se falharem (role 1D6): 1 ou 2 - Botando para Fora, 3 ou 4 - Carne Fraca, 5 ou 6 - Sem Fôlego. O Patógeno só pode usar essa habilidade um número de vezes por Partida de Jogo igual ao seu atributo de Fôlego (6).

Baixa Imunidade (Ação Regular)

Dano: 1D10+5 de Estresse / **Alcance:** Longo.
O Patógeno ataca um alvo até em Alcance Longo, causando 1D10+5 PE ou o dobro desse valor, caso o alvo esteja sofrendo de alguma Mazela.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Quimera

Aquilo que é diferente, se torna igual quando todas as luzes se apagam. Às vezes, partes dessas coisas se unem e formam as Quimeras.

Quimeras se originam da união de outras criaturas, e por isso não possuem uma única ficha de Ameaça. Para criar a sua Quimera, siga os passos do capítulo "Ameaças de Jogo" da seção "A Testemunha", adicione a habilidade Decifra-me ou Te Devoro, além de uma habilidade à sua escolha de cada uma das 3 Ameaças que formam a Quimera.

CAR 4

FOR 2

FUG 0

DET 6

MEN 8

Dano: 3

Proteção: 2

Velocidade: 3

Limite de estresse: 44/ 8 Regiões

Tamanho: Grande / 3 Casas.

Conhecimento Especializado: Esforço, Duelo, Místico, Mundo, Rastro, Reflexos, Saber e Social.

Habilidades:

Infecção Perniciosa (Ação Regular)

Dano: 1D10+3 de Estresse / **Alcance:** Longo.
A Quimera ataca um alvo até em Alcance Longo, causando 1D10+3 PE e deixando-o Botando para Fora. No início dos seus turnos, a Quimera pode aplicar uma das mazelas seguintes no alvo, com uma Ação Extra: Carne Fraca, Lentidão ou Sem Fôlego.

Mau-Olhado (Ação Regular)

Dano: 2D8+3 de Estresse
Alcance: Médio.
A Quimera obriga um alvo até em Alcance Médio a realizar um teste de Esforço, sofrendo 2D8+3 PE e ficando com Carne Fraca, se ele falhar.

Grau ■ ■ ■ ■ □ □

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Bons Sonhos (Ação Completa)

A Quimera obriga todos os alvos até em Alcance Longo a realizarem um teste de Emocional, ficando Sem Fôlego se falharem e sendo aprisionados em um sonho ilusório. Ao final de cada rodada, podem realizar um teste de Rastro, Saber ou similar para acordar e se livrar da mazela. Outros alvos podem ser acordados com um teste bem sucedido de Social. A Quimera não pode usar essa habilidade mais de uma vez por Partida de Jogo em um mesmo alvo.

Decifra-me ou Te Devoro (Ação Completa)

Dano: 1D10+3 de Estresse / **Alcance:** Longo.
A Quimera obriga um alvo até em Alcance longo a competir em um Teste de Conhecimento à escolha da Ameaça, e novamente ao final de cada rodada sem gastar outra Ação Completa, sofrendo 1D10+3 PE e perdendo 1 ponto de Coragem, se perder a disputa. Caso a Quimera perca, ela sofre esse dano. A Ameaça pode adicionar metade do seu atributo de Mente (4) à rolagem do teste.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Tabela de recompensa Coletor	
1d6	RECOMPENSA
1	Nada
2 a 4	Um Kit de Reparos
5 ou 6	Uma Prótese

Tabela de recompensa Patógeno	
1d6	RECOMPENSA
1	Nada
2 a 4	Um Utensílio
5 ou 6	Um Kit de Primeiros Socorros

Tabela de recompensa Quimera	
1d6	RECOMPENSA
1	Nada
2 a 4	4 recursos
5 ou 6	Uma Lâmina Longa

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Errante

Grau ■ ■ ■ ■ ■ □

Você já deveria ter razões suficientes para temer ruas vazias à noite. Depois das ondas de desaparecimentos e mortes brutais, você deveria ter mais motivos para temer o Errante.

CAR 10
FOR 10
FUG 0
DET 4
MEN 1

Dano: 10

Proteção: 5

Velocidade: 2

Limite de estresse: 60 / 5 Regiões.

Tamanho: Médio / 2 Casas.

Conhecimento Especializado: Duelo, Esforço, Mundo, Rastro, Reflexos.

Habilidades:

Hematofagia (Efeito Passivo)

Após deixar um alvo Fora de Ação, o Errante recupera uma quantidade de Estresse igual ao dano do ataque.

Proteção Variável (Efeito Passivo)

O Errante ganha um bônus na sua Proteção igual ao número de Jogadores na cena. Caso haja 3 ou menos, esse valor é reduzido.

Sede de Sangue (Efeito Passivo)

Na primeira vez que acertar um alvo com um ataque num alvo numa Cena de Jogo, o Errante dobra o seu atributo de Dano.

Golpe do Carrasco (Ação Regular)

Dano: 2D10+10 de Estresse / **Alcance:** Absoluto.
O Errante ataca um alvo até em Alcance Absoluto, causando 2D10+10 PE. Caso erre o ataque, o Errante pode reduzir sua Proteção pela metade e realizar um ataque adicional com uma Ação Extra.

Marca do Caçador (Ação Extra)

Após causar uma Ferida em um alvo, o Errante pode gastar uma Ação Extra para causar Lentidão e obrigar o alvo a realizar testes para Escapar com a Dificuldade Aumentada.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Horda

Se Enxames são a multidão de pequenas criaturas unidas como uma só, a Horda é a multidão que varre as ruas de cidades inteiras, sem deixar nenhum vestígio de vida para trás.

A Horda perde força conforme acumula Estresse, fazendo com que perca 2 das suas regiões sempre que sofrer uma quantidade de Estresse maior do que seu atributo de Carne (10). Se não tiver mais regiões para perder, a Horda é derrotada independente do total de Estresse acumulado até então.

CAR 10

FOR 8

FUG 6

DET 1

MEN 0

Dano: 9

Proteção: 8

Velocidade: 3

Limite de estresse: 60 / 16 Regiões.

Tamanho: Grande / 3 Casas.

Conhecimento Especializado: Duelo, Esforço, Mundo, Rastro e Reflexos.

Habilidades:

Força Imparável (Efeito Passivo)

Todo dano sofrido pela Horda é automaticamente reduzido em uma quantidade igual à metade do seu atributo de Carne (5), exceto bombas - que causam o dobro de dano. Além disso, todos os testes realizados pela Horda para perseguir seus alvos são realizados com a Dificuldade Reduzida.

Roda Punk (Efeito Passivo)

Para cada 8 regiões de corpo que possua, a Horda pode realizar um ataque adicional com uma Ação Extra em seu turno.

Destacar Forças (Ação Regular)

A Horda pode remover algumas regiões do seu corpo para criar as seguintes Ameaças na sua frente: Carcaça (2 regiões) ou Enxame (3 regiões).

Maremoto (Ação Regular)

Dano: 1D12+9 de Estresse / **Alcance:** Longo.
A Horda ataca um alvo até em Alcance Longo, causando 1D12+9 PE e matando-o, caso ele fique Fora de Ação. Se o alvo morrer por conta disso, a Horda recupera uma quantidade de Estresse igual à metade do limite máximo do alvo devorado, além de incorporar as suas regiões de corpo.

Grau ■ ■ ■ ■ ■ □

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Passar por Cima (Ação de Movimento)

Dano: 10 ou 5 de Estresse / Alcance: Longo.
Após avançar um número de casas igual ao seu atributo de Velocidade (3), a Horda obriga todos os alvos até em Alcance Longo a realizarem um teste de Reflexos, sofrendo uma quantidade de PE igual ao atributo de Carne (10) da Horda - ou metade com um sucesso, ficando No Chão e com a Carne Fraca, se falharem. Se esse dano for direcionado a Equipamentos, ele é dobrado.

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Rei dos Ratos

Quando uma tragédia ceifa a vida de tantas pessoas em um único espaço confinado, a Escuridão encontra uma das suas matérias primas favoritas para seus pesadelos em carne viva. A partir dessa massa de corpos unidos, é que o Rei dos Ratos surge.

CAR 6

FOR 3

FUG 4

DET 10

MEN 2

Dano: 4

Proteção: 5

Velocidade: 7

Limite de estresse: 56 / 12 Regiões.

Tamanho: Grande / 3 Casas.

Conhecimento Especializado: Duelo, Emocional, Esforço, Reflexos, Saber e Social.

Habilidades:

Vida Longa ao Rei (Efeito Passivo)

O Rei recupera uma quantidade de PE igual ao seu atributo de Fôlego (8) ao final de cada rodada. Além disso, na primeira vez que for derrotado, ele se transforma em um Enxame que deve ser derrotado em até 3 rodadas, antes que vire um novo Rei com metade do Estresse recuperado.

Guardas! (Ação Regular)

Para cada 3 regiões que o Rei remova do seu corpo, um Enxame se junta à sua frente em combate. Para cada Enxame na cena, o Rei recebe a mesma quantidade em bônus nos seus Testes de Combate.

Decreto Real (Ação Extra)

O Rei escolhe um alvo até em Alcance Longo para receber uma Jura de Morte. Enquanto não se recuperar, todos os Testes de Combate realizados contra o alvo recebem um bônus igual à metade do atributo de Determinação (5) do Rei.

Desfile da Coroa (Ação de Movimento)

Dano: 1D8 cumulativo / **Alcance:** Variável.
O Rei avança até um número de casas igual ao seu atributo de Velocidade (7), aumentando o alcance e dano a cada casa percorrida. Todos os alvos dentro do alcance são obrigados a realizar um teste de Reflexos, sofrendo 1D8 PE para cada casa avançada e ficando No Chão, se falharem.

A Nova Roupa do Rei (Ação Completa)

O Rei devora um alvo Fora de Ação, matando-o imediatamente e incorporando suas regiões. Além disso, passa a utilizar um dos Equipamentos do alvo, à sua escolha.

Grau ■ ■ ■ ■ ■ □

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Tabela de recompensa Errante	
1d6	RECOMPENSA
1	Nada
2 a 4	Uma Vestimenta Média
5 ou 6	Uma Lâmina Grande

Tabela de recompensa Horda	
1d6	RECOMPENSA
1	Nada
2 a 4	5 recursos
5 ou 6	2 Vestimentas Médias

Tabela de recompensa Rei do Ratos	
1d6	RECOMPENSA
1	Nada
2 a 4	Uma Haste
5 ou 6	Um Disparo Absoluto

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

A Forca

A morte sempre fez parte do nosso mundo, desde antes da Escuridão chegar. Agora, ela só adquiriu um corpo físico para vir nos buscar.

CAR 10
FOR 10
FUG 0
DET 10
MEN 0

Dano: 10

Proteção: 5+x

Velocidade: 5

Limite de estresse: 60 / 2 + 3D4 Regiões.

Tamanho: Grande / 3 Casas.

Conhecimento Especializado: Duelo, Esforço, Místico, Rastro e Social.

Habilidades:

Fim de Todas as Coisas (Efeito Passivo)

Após ser derrotada, a Forca retorna na próxima vez que um Jogador ficar Fora de Ação.

Hora da Morte (Efeito Passivo)

No início da cena, ou assim que fizer parte dela, a Forca obriga todos os alvos até em Alcance Absoluto a realizar um teste de Emocional com a Dificuldade Aumentada, perdendo 1D6 pontos de Coragem, se falharem. Para cada ponto perdido, o dano de Nó de Carrasco recebe a mesma quantidade em bônus.

Marcado para Morrer (Ação Regular)

A Forca escolhe um alvo até em Alcance Absoluto para receber a Marca da Forca, Sempre que falhar em testes, enquanto portar a marca, o alvo deve rolar 1D6, ganhando uma marca adicional com resultado de 4 a 6. Se chegar a 6 marcas, o alvo fica Fora de Ação.

Balançar os Corpos (Ação Regular + Movimento)

Dano: 2D12+10 de Estresse / **Alcance:** Absoluto.
A Forca ataca um alvo até em Alcance Absoluto, causando 2D12+10 PE. Ela é composta por 2 regiões da sua estrutura principal e 3D4 corpos pendurados. Para cada corpo, a Forca pode realizar a mesma quantidade em ataques adicionais com uma Ação Extra. Cada corpo possui 10 de limite máximo de Estresse, Proteção 2 e ocupam a mesma casa que a Forca, dando um bônus em sua Proteção igual ao número de corpos enforcados.

Grau ■ ■ ■ ■ ■ ■

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Sentença (Ação Extra)

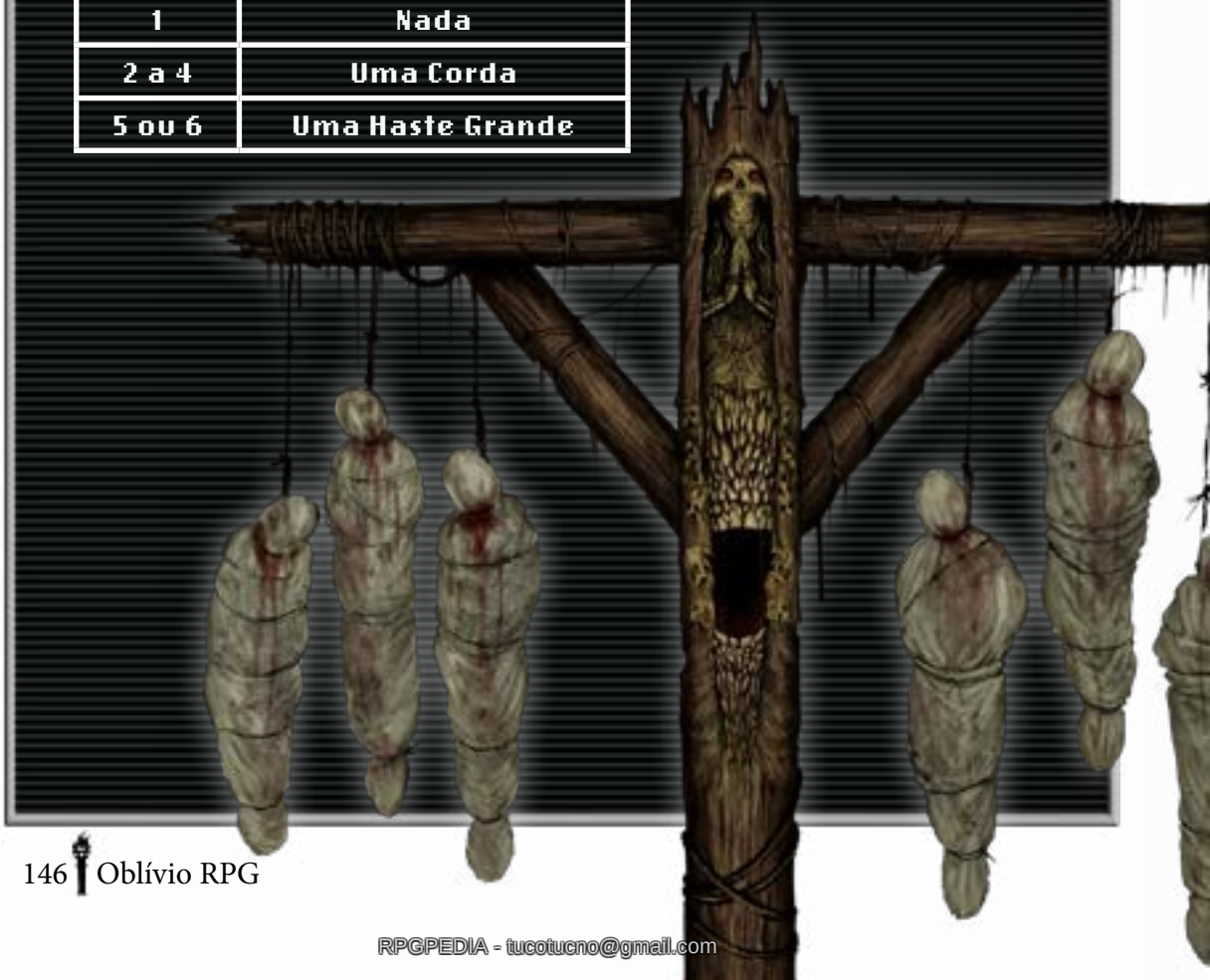
A Forca obriga um alvo até em Alcance Absoluto a realizar um teste de Emocional, recebendo Jura de Morte permanentemente até a Forca ser derrotada. A Forca não pode usar essa habilidade mais de uma vez por Partida de Jogo.

Nó do Carrasco (Ação Completa)

Dano: 1D20+10+(bônus de Hora da Morte) de Estresse / **Alcance:** Absoluto. A Forca obriga todos os alvos até em Alcance Absoluto a competir em um teste de Esforço (Dificuldade Aumentada se estiver em Pavor), sofrendo 1D20+10 PE e ficando Sem Fôlego conforme um Nó do Carrasco a enforca. Nos seus turnos, o alvos pode gastar uma Ação Completa para repetir a disputa com a Dificuldade Aumentada, sofrendo uma quantidade de PE igual ao atributo de Dano (10) da Forca, se perder novamente. A Forca pode gastar uma Ação Regular para apertar o nó e causar essa quantidade de dano nos alvos. Se ficar Fora de Ação, o alvo morre e a Forca recebe +1 região de corpo.

Tabela de recompensa

1d6	RECOMPENSA
1	Nada
2 a 4	Uma Corda
5 ou 6	Uma Haste Grande



RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Apogeu

Após tantos séculos enfrentando os abusos da humanidade, a mãe terra resolveu revidar.

CAR 10

FOR 10

FUG 6

DET 4

MEN 0

Dano: 10

Proteção: 8

Velocidade: 5

Limite de estresse: 70 / 8 Regiões.

Tamanho: Enorme / 4 Casas.

Conhecimento Especializado: Duelo, Esforço, Místico, Mundo, Reflexos e social.

Habilidades:

Ápice da Evolução (Efeito Passivo)

O Apogeu recupera uma quantidade de PE igual ao seu atributo de Fôlego (7) ao final de cada rodada. Caso sofra uma Ferida, essa habilidade não pode mais ser usada até o final da Partida de Jogo.

Couraça Impenetrável (Efeito Passivo)

Todo dano sofrido pelo Apogeu é automaticamente reduzido pela metade. Contudo, se for analisado pelos Jogadores, uma das suas regiões revela um ponto fraco que causa o dobro de dano no Apogeu.

Estrondo Final (Efeito Passivo)

Dano: 1D20+10 de Estresse / **Alcance:** Absoluto.
Após ser derrotado, o Apogeu explode após 3 rodadas, iniciando uma Cena de Tensão e obrigando os Jogadores a acumularem 12 sucessos em grupo para Escapar, sofrendo 1D20+10 PE conforme o corpo colapsa no chão, se falharem.

Ataque Devastador (Ação Regular)

Dano: 2D12+10 de Estresse / **Alcance:** Absoluto.
O Apogeu ataca uma quantidade de alvos até em Alcance Absoluto igual à metade do seu atributo de Fuga (3), comparando os sucessos obtidos com a Proteção de cada alvo, obrigando eles a realizar um teste de Reflexos e causando 2D12+10 PE - ou metade com um sucesso, ficando No Chão e Sem Fôlego se falhar.

Grau ■ ■ ■ ■ ■ ■

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Zona de Impacto (Ação Extra + Movimento)

O Apogeu obriga todos os alvos até em Alcance Longo a realizar um teste de Reflexos, sofrendo uma quantidade de PE igual a metade do valor de Carne (5) do Apogeu - ou metade com um sucesso.

Nó do Carrasco (Ação Completo)

O Apogeu avança, pelo menos, um número de casas igual à metade do seu atributo de Velocidade (2), obrigando todos os alvos até em Alcance Longo a realizar um teste de Esforço ou Reflexos, sofrendo uma quantidade de PE igual à metade do atributo de Carne (5) do Apogeu e criando 1D4 Obstáculos na sua frente, com 20 de limite máximo de Estresse, Proteção 4 e ocupando 2 casas. Jogadores podem utilizar os obstáculos a seu favor e receber +2 no próximo Teste de Combate que realizarem.

Tabela de recompensa

1d6	RECOMPENSA
1	Nada
2 a 4	Um Escudo Pesado
5 ou 6	uma Vestimenta Pesada

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Comensal

Assim como os reis do passado enviavam seus oradores para transmitir a sua palavra ao povo, a Escuridão envia o Comensal para propagar a sua escuridão.

CAR 4

FOR 0

FUG 6

DET 10

MEN 10

Dano: 3

Proteção: 5

Velocidade: 8

Limite de estresse: 64 / 13 Regiões.

Tamanho: Grande / 3 Casas.

Conhecimento Especializado: Todos.

Habilidades:

Aura Pavorosa (Efeito Passivo)

No final de cada rodada, todos os alvos até em Alcance Absoluto são obrigados a realizar um teste de Emocional, perdendo 1 ponto de Coragem se falharem. Caso não tenha mais pontos de Coragem e Determinação para perder, o alvo se transforma em um Devaneio a serviço do Comensal.

Amedrontar (Ação Regular)

O Comensal obriga um alvo até em Alcance Longo a realizar um teste de Emocional, perdendo uma quantidade de pontos de Coragem igual à metade do atributo de Determinação (5) do Comensal). Para cada ponto perdido, o Comensal recupera a mesma quantidade de PE.

Acerto Fantasmagórico (Ação Extra)

Após analisar um alvo até em Alcance Longo com sucesso, o Comensal danifica diretamente seu corpo no próximo ataque contra ele. Além de +1D6 de dano para cada Equipamento Corrompido do alvo.

Grau ■ ■ ■ ■ ■ ■

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com

Corromper os Fracos (Ação Extra)

O Comensal obriga um alvo sofrendo de Pavor, em decorrência da Aura Pavorosa, a competir em um teste de Social, tendo sua próxima ação determinada pelo Comensal (mesmo se nociva), se falhar.

Hora da Colheita (Ação Regular + Movimento)

Dano: 1D20+3 de Estresse / **Alcance:** Absoluto.
O Comensal ataca um alvo até em Alcance Absoluto, causando 1D20+3 PE. Caso avance um número de casas até o seu atributo de Velocidade (8), realiza um ataque adicional para cada casa avançada.

Última Trombeta (Ação Completa)

A cada 6 rodadas, o Comensal pode rolar 1D12 e invoca uma das seguintes ameaças à sua frente: 1 a 5 - 4 Pestes e 2 Revoadas, 6 a 8 - 4 Carcaças, 9 ou 10 - 2 Enxames, 11 - Um Coletor, 12 - Uma Horda.

Tabela de recompensa

1d6	RECOMPENSA
1	Nada
2 a 4	6 Recursos
5 ou 6	Um Equipamento Corrompido (Á escolha)

RPGPEDIA - tucotucno@gmail.com